2005年 总第191期



Popsoft

半月刊

大众软件®

www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

06

赠 当当10元购物卡（见读者咨询卡）



赠送目标公司天骄II公测帐号（见封三广告）



真·游戏生活

（详情请看106页）









ISSN 1007-0060
06>



下期预报

数字码头：Sony DCR-PC350E数码摄像机快赏

实用软件：64位WinXP试用报告

前线地带：大航海时代Online抢先测试

攻城略地：三国群英转Ⅴ完全攻略

主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
社　　长　高庆生
总　　编　高庆生

执行主编　王晨
编 辑 部　田震（主任）　谭湘源（副主任）
栏目编辑　杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛 杨立 安昌健 何先进 朱良杰 李卓
专题记者　汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监　祁津忆
本期责编　何先进
电　　话　010-88118588-1200
传　　真　010-88135594
新闻热线　010-88118588-1250
通信地址　北京和平门邮局3056信箱
邮政编码　100051

广 告 部　高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话　010-88118588-8000
传　　真　010-88135604
发 行 部　陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话　010-88118588-1602
传　　真　010-88135614

平面设计　林静 扈晓玥 毛森
印　　刷　深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号　ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
读者俱乐部　010-88118588-8000
广告许可证　京崇工商广字第0036号
出版日期　2005年03月16日
零 售 价　人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

2005年第06期 总第191期

这个三月不寂寞 携剑载美来

新月剑痕

Crescent-Tear



智冠电子(北京)有限公司

编辑部报告

读者调查

大众软件2005年度

50

10年的力量……

万元的诱惑……

敬请关注第十届“大众软件奖”2005年度读者调查活动



是你吗？
今年又是你？

中奖率高，奖品多多，

总价值高达**50**万元人民币。

活动详情请注意近期《大众软件》“读编往来”栏目。

林晓："大众礼物"栏目已经和大家见面6次了。大家对这个栏目有什么意见？什么，为什么每次幸运名单里都没有你的名字？那是不是人品问题……开个玩笑了。其实我们提供的获奖机会很多，只要你留神，就会发现每期都有活动和有奖话题讨论，至于常规性的评刊与TOP TEN投票会提供丰富奖品，我都说了不知道多少次了。还有读者反映找不到八佰拜或者当当网的赠券，怀疑是书摊老板私下里"收藏"了，其实这两种赠券都印刷在读者咨询卡上。仔细在杂志中找找那张灰色的读者咨询卡就会发现我们的赠券了。好了，不多说了，看看本期杂志我们为读者提供的是什么礼物。

人人有礼大派送

本期赠品为当当网价值10元的购物礼券。当当网上书店（www.dangdang.com）成立于1999年11月，是全球最大的中文网上图书音像商城。当当网由美国IDG集团、老虎基金、卢森堡剑桥集团、日本软库（Softbank）和中国科文公司共同投资，面向全世界中文读者提供超过30万种类中文图书及音像类文化商品，每天为成千上万的网上消费者提供方便、快捷的网上购物服务，并连续5年市场份额稳居国内电子商务市场第一名，目前在全国拥有600万用户。**礼券及详细使用方法见杂志内夹的读者咨询卡。**



2005年改版读者意见奖

礼品为新贵科技水晶恋键盘鼠标套装一套

河北　申劭萌　　安徽　万　杨
北京　穆晶晶　　江苏　陈业锌
黑龙江　李志强



2005年拜年词投票奖

礼品为新贵科技水晶恋键盘鼠标套装一套

贾瑞豹	钟慎敏	梁鸿宇	杨文静	谢军
徜徉的风	郭慧璜	张辛明	徐亚光	王泽
徐宝伟	黄文翰	刘世俊	李　伟	周斌
武英杰	林茂荣	董桂军	王　东	刘英

TOP TEN投票幸运读者名单

信投：方法与选票见每期杂志中所夹的读者咨询卡

幸运投票者将获得《大话西游》游戏T恤衫、《天骄》人物漫画、《反恐精英——零点危机》游戏标准版几种礼品中的一种礼品

安徽　周志亚　山东　吕　明　江苏　申　璐　河北　石　坤　浙江　钱孟荣
上海　屠　军　北京　崔　琪　山西　张　恺　广西　李　健　河南　张　帅
云南　王君梦　陕西　郭际瑶　福建　周华峰　吉林　王唯任　辽宁　王　策



网络投票： 网址为 http://topten.popsoft.com.cn

幸运投票者将获得石器礼品表、《神之领域》游戏T恤衫、《反恐精英——零点危机》游戏标准版几种礼品中的一种礼品

江西　于佳平　湖南　彭　凯　浙江　杨　铭　北京　宗　宁
北京　杨　雪　江苏　鲍　杰　湖北　朱　佳　上海　王　欢



手机投票：查询网址为 http://www.popsoft.com/sms/topten.htm

幸运投票者将获得这些礼物中的一种：《英雄王座》组装人偶，数字鱼手机随身充，数字鱼发带、护腕

136××××2265　136××××8655
138××××0181　139××××8903
139××××1601



手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡。

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本编辑部不负责补寄。

惠普，神话的延续或终结

■本刊记者 冰河


卡莉·菲奥莉娜从此不用再为惠普而操劳

2005年2月9日，惠普公司董事会宣布，公司主席兼首席执行官卡莉·菲奥莉娜已经辞职，她的职位暂由CFO韦曼接替。随后卡莉·菲奥莉娜正式表示：“在如何执行惠普战略的问题上，董事会和我之间存在分歧，我对此感到遗憾，但我仍然尊重他们的决定。”言语之间，表明“辞职”并非自己主动的行为。外电用“遭驱逐”这样的词语来形容事件的实质。

曾几何时，卡莉·菲奥莉娜号称“硅谷第一IT女强人”，1999年上任伊始就开始针对惠普公司名闻天下的“惠普之道”企业文化进行大刀阔斧的改革，并在2001年9月一手导演了全球瞩目的康柏并购案。她至今为止都是美国IT行业举足轻重的焦点人物。这样一个女强人忽然之间发生如此变故，让全球IT行业在2005年之初就感到了一丝寒意。

综合外电的报道和卡莉上任以来惠普公司财务报告数据可以发现，当初让卡莉名扬天下的康柏并购案，在很大程度上也是导至此次卡莉“下课”的关键原因。惠普公司作为美国乃至全球最大的IT企业之一，具有独特的企业文化与核心竞争力。在经历与IBM、思科、德州仪器、通用电气等强势企业的竞争之后，依然成绩斐然地生存了下来。但卡莉上任后，对惠普公司注重“平和恒久”的企业文化进行改造，强调更多的创造力和竞争，并且导演了对康柏的并购。虽然在规模和资金上得到了扩展，但对惠普的企业经营和内部文化形成了整体性的冲击，并入的康柏至今未能良好地融入惠普的经营系统。康柏原有的个人PC业务在惠普旗下没有得到更大的发展，后起之秀戴尔一举超越惠普，成为美国第一大个人PC服务提供商。惠普传统的服务器业务也在思科等企业的逼迫下步履维艰。虽然6年以来惠普的总收益保持增长，但毛利润率逐渐下降，而且80%的利润都来自于打印机业务。在“多元化扩展”的名义下却落到如此地步，恐怕是所有人都没有想到的。因此，当卡莉黯然离去时，虽然一片惋惜，但没有人觉得不公平，资本就是这么残酷无情。类似的情景，几年前在中国也曾经出现过一次，不过主角是一个名叫王志东的中国男人。

据本刊记者向惠普中国方面求证，卡莉的离职对惠普中国方面暂时没有直接影响，继任的过渡CEO韦曼表示他将在短时间内延续过去的经营策略。目前业界猜测当前担任惠普图像和个人系统集团的负责人沃迈斯·约什将成为下一任CEO，作为目前惠普最主要盈利来源部门的领导者，约什如何领导惠普走出窘境，所有人都在期待。

“没有什么变革，我们只不过完善原有的‘惠普之道’，尽管有些人不得不离开，但我们也必须那样做。这就是企业。”这是卡莉女士作客中央电视台《对话》栏目时的言论。当她拿着2100万美元补偿金离去的时候，不知道有没有想起自己曾经说过的话。

半月看点

惠普明确向联想道歉

“连想，都不要想”，这是惠普在中国台湾省进行推广时打出的广告，由于其敏感的谐音和推出时机，一时间“惠普挑衅联想”之说纷纭不绝。2月22日惠普在北京召开的HP Compaq nw8240商用笔记本新品发布会上，惠普IPSG集团移动产品部经理张永利表示，惠普一直非常尊重所有的竞争对手，对于此次发生在台湾地区的不恰当举动，惠普方面已经向联想方面做了道歉和解释。而此说法也得到了联想首席运营官刘军的证实。惠普与联想关于台湾地区惠普广告的唇枪舌剑至此可以平息。

易卡货币通行网络

近日，专业的网上计费运营商广州易卡网络公司推出了一种全新的“网络货币”——易卡（http://www.easecard.com/），成为业界关注的焦点。据了解，易卡作为一种新型的网上计费和支付平台，用户只需购买一张易卡，就可替代目前网上的各种支付方式，自由地充值玩网游，还可购买其他众多的网络服务，如网上影视、音乐、图书、教育、软件、资讯、交友等，并特别开辟了美国网游专区。玩家今后只要拥有一张易卡，就可以轻松地完成各项支付。详细内容可参阅http://www.easecard.com/commerce/partnership/award.jsp。

联想暂缓融合IBM

联想中国新任COO刘军日前表示，IBM中国PC团队将整体划入联想国际部分，而暂时不与联想中国部分进行融合。刘军解释此举是为了保持重组期间的局面稳定，防止出现不必要的动荡。收购完成之后，新联想将首先把双方采购合并在一起，其次要推动生产的合作，例如“推动联想笔记本到IBM生产线生产，或部分IBM笔记本到联想生产线上生产”等。根据联想的公开计划，现IBM

中国PC高管洪月霞将出任联想国际（中国区）总经理一职，仍将负责原IBM PC及笔记本的在华销售，并向联想国际COO Fran Sullivan进行汇报。就此行政结构来说，虽然联想购入了IBM的个人PC业务部门，但IBM的原有人员组织结构将不受调整，具有很强的独立性。

EVD成为中国电子新标准

经过严格审查、协调和专家评议，信息产业部23日正式把简称为EVD的《高密度激光视盘系统技术规范》颁布为我国电子行业推荐性标准。这一标准共由四部分组成，分别为《高密度激光视盘盘片规范》、《高密度激光视盘文件系统规范》、《高密度激光视盘音视数据编码规范》和《多通道环绕声增强音频编码规范》。这一标准主要用于指导数字高清音视频产品的芯片、软件和机芯等相关产业链开发，统一盘片制作和播放机 。

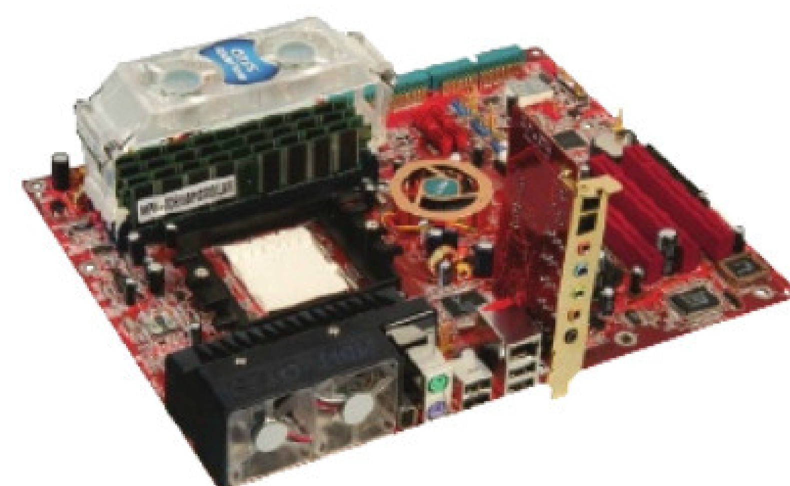
上市信息

富士康915新品主板上市



富士康科技日前宣布向市场推出915PL7AE-8S新品主板。该产品采用Intel 915PL+ICH6芯片组，支持LGA 775的P4和赛扬CPU，FSB支持533/800MHz，提供两根支持双通道的DDR400内存插槽，同时提供4个SATA和1个PATA硬盘接口，集成网卡，提供High Definition Audio声效。支持8个USB 2.0输出，支持双显示输出。此外主板还提供1个PCI-E×16接口，1个AGP 8×接口和1个PCI-E×1接口，使得升级用户的AGP 8×老显卡仍可继续发挥余热。

升技打造Fatal1ty AN8



由升技工程师精心设计，经世界FPS高手Fatal1ty测试与代言的“Fatal1ty”硬件系列在新年之后隆重上市。Fatal1ty AN8使用NVIDIA nForce4 Ultra芯片，支持最新939针脚的AMD Athlon 64/64 FX

安全软件的宽带新商机

本刊记者 冰河

“自从去年9月我们和互联星空的合作开通以来，15个月的时间内，已经积攒了150万个在线用户，ADSL等宽带的普及、以及互联星空这样的在线支付平台的出现，给反病毒市场带来了巨大的新的机会。”瑞星公司副总裁毛一丁表示，已经开展两年多的瑞星在线销售业务已经超过公司营收的10%，成为瑞星稳定的收入来源，互联星空在其中的份额正在快速提高。

根据中国互联网信息中心（CNNIC）刚刚发布的统计报告，到2004年年底，通过ADSL等方式上网的宽带网民已经有4280万，也就是说，几乎每两个网民就有一个通过宽带上网。但是随着宽带的普及，用户被网络病毒和黑客侵扰的危险大大提高。瑞星公司的统计表明，使用宽带上网2小时之后，即有90%的用户遭受到病毒或黑客的攻击，对病毒和黑客的担心，大大影响了网民使用互联网进行娱乐、教育等等活动。因此，中国电信在推广增值服务业务时，更多地考虑到了用户安全问题，将反毒防黑作为基础业务加以推广。2003年9月，瑞星开始与中国电信互联星空的“宽带盾牌”合作项目正式启动，该合作包括瑞星为互联星空用户提供安全服务、通过互联星空平台销售瑞星在线产品等内容。随后，瑞星推出了专为互联星空用户定制的杀毒软件客户端——“宽带盾牌”，中国电信则通过营业厅推荐、上门安装ADSL推荐等方式加以推广，将该合作项目深入落实到各地电信的基础服务中。在中国电信的许多省份展开了长则半年、短则数月的免费试用活动，力图让所有未使用反病毒软件的ADSL新装用户都安装瑞星杀毒软件和个人防火墙。在双方紧密的合作下，中国电信宽带ADSL用户可以非常方便地通过网络和账号购买使用瑞星提供的安全产品，新装ADSL的用户也可以马上得到安全保护，双方发挥各自优势帮助用户解决安全问题，这无疑开拓出了一个全新的信息安全服务市场。



毛一丁畅谈安全软件宽带经营之道

“从两年来瑞星的在线销售业务情况来看，软件服务化已形成一种趋势，‘软件免费、服务收费’的模式，不仅可以有效避免软件盗版问题，而且这种便捷的使用方式得到了用户的认同。当然，道理谁都会讲，怎样把意识转化成生产力，就不是谁都能做到的了。”爱喝功夫茶的毛一丁，端着茶壶慢条斯理地阐述着自己的道理。

安全软件作为正版普及率最高的应用软件，一直是国产软件行业的发展支柱。如何面对宽带互联网带来的新变革，需要思考的不仅仅是企业，还有消费者。

飞利浦再挥专利大棒

本刊记者 龙猫



又是专利费，又是飞利浦。

前一段时间以飞利浦为首的3C联盟向中国DVD厂商收取专利费的风波尚未平息，近日飞利浦又穷追不舍向MP3厂商挥舞起专利权大棒。据称，从2005年1月1日后，凡使用符合MP3技术中的ISOAECIII72-3和13818-3标准的电子音频厂商将被收取一定数额的专利使用费，而这两项专利的持有者正是荷兰飞利浦公司和法国电讯公司，费用由欧洲专利收费公司SISVEI S.P.A代为收取。除传统的便携式MP3播放机外，带有MP3播放功能的DVD播放机、音箱式MP3、电视机和手机等设备均需缴纳专利费用，平均每台设备收费30~60美分不等。由于此次收取专利费主要针对出口产品，而飞利浦又采取了和收取DVD专利费用时相同的强硬措施，导致许多中国厂商的MP3厂商由于未能及时交纳费用，使其产品在德国、意大利和美国的海关被扣押。

从SISVEI S.P.A网站上公布的授权名单上可以看出，全世界已有300余家厂商交纳了专利费用，其中不乏先锋、夏普、三星一类的国际厂商，此外20多家中国厂商和代工厂也名列其中。很显然，这一数量在全国数百家MP3厂商中实在微不足道。对于此次事件，各厂商态度各异。新加坡厂商创新则表示中国分公司目前对此事件尚不知情，新加坡总部也未通知中国方面这一事件进展情况。三星公司也表示不了解事件情况，但三星公司的名字却出现在SISVEI S.P.A的授权名单上。国产MP3厂商德劲则表示，由于该专利费针对出口产品收取，而德劲的产品仅在国内销售，所以并不担心这一问题。

尽管接受采访的国产厂商均对此表示乐观，但实际上此次事件对他们的影响仍然难以估量。今天中国MP3市场的局面与当年国产DVD鼎盛时期何其相似，当年国产DVD厂商随着数量增加，竞争加剧，利润日渐微薄，为了寻求出路，纷纷拓展海外市场，却没料到迎接它们的是3C联盟的专利权大棒。一时间无数国产厂商或者倒闭、或者转型，支撑到今天的所剩无几。无论各种舆论如何为国产厂商鸣冤叫屈，如何指责飞利浦趁火打劫，打击竞争对手，收取专利费用毕竟是无可厚非的合法手段，那份名单上的国际大厂也都老老实实地交了钱。值得思考的是，我们的国产厂商为何如此脆弱，为何在专利费用面前总是显得如此无助。今天飞利浦尝到了甜头，明天也许就会又冒出一家收专利费的厂商，难道这样下去国产厂商就不活了么？我们的国产厂商一次又一次站在历史的岔路上，在前有专利大棒，后有国外厂商的MP3市场中再次面临生死抉择的考验，这种考验是不是也该到头了？

处理器；其NVIDIA Gig Ethernet能提供最高网络效能与最低CPU应用；内建的NVIDIA SATA RAID提供RAID 0/1/0+1模式，可提供3Gbps的数据传输率；搭配升技的μGuru技术，玩家可以在Windows界面下直接调整FSB与CPU电压，而不用重新启动系统。

美齐JT198A液晶新年亮相

美齐科技（JEAN）在农历新年推出19英寸大屏液晶显示器JT198A，配置DVI数字接口，并全面应用“美齐二代”的各项新技术。其中包括8项业界领先的新技术，如滤光晶体、智能色彩芯片、Smartlight技术、高亮度、超广视角（S-PVA）、RSDS技术、无铅材料、超低



功耗等，可增强屏幕的抗干扰能力和信号解析能力。**市场报价：2599元。**

优派4毫秒LCD上市

2005年2月18日，优派科技（ViewSonic）宣布，全球首台19英寸4ms液晶显示器VX924正式上市。属于优派“超凡派”产品系列的VX924采用独特的ClearMotivTM动态影像处理技术，在决定液晶响应时间的更小旋转粘稠度、更小分子间距、更高驱动电压、更高的绝缘各向异性等四大要素方面均取得较大的突破性进展，其响应时间达



到了4毫秒的速度新记录。**市场报价：4499元。**

金百泰推出MD-107MP3



金百泰日前正式向市场推出MD-107 MP3。该产品支持MP3、WMA、WAV等多种音乐格式，并有中文、英语、法语、德语、西班牙语等多种语言显示。具备录音、复读、歌词同步显示、自定义关机时间设定等功能，同时还拥有强大的目录文件管理，可容纳9个子目录，每目录99个文件。支持多种音源的直录并自动转换为MP3格式。可通过USB端口在线充电，播放时间长达10小时。外观设计精巧时尚，有银白、粉红等多种颜色选择。**市场报价：128MB/499元，256MB/599元。**

前沿技术

Adimos整合无线数字电视模块

无线多媒体处理器解决方案供货商Adimos于2月15日宣布，公司已同开发高级无线LAN（WLAN）芯片的厂商Atheros Communications Inc（NASDAQ:ATHR）建立伙伴关系。双方将合作量产802.11a 5GHz无线视频模块（WVM），并向东芝、康佳、Visart、Onkyo、Gigafast及其他消费电子制造商供货。这种无线视频模块采用Adimos多媒体处理器和Atheros高级WLAN芯片，具有优化的适应性架构，可穿越3层墙壁、覆盖50米范围，并保持媲美有线线路的优异流媒体视频质量，让用户随时随地移动观看高保真画质的视频内容。

促销新闻

XFX讯景显卡新年大降价

从2月16日起，XFX讯景6600 GT AGP显卡和支持128MB显存的6200 TC显卡一律优惠100元，**分别以1699元、499元的超低价销售。**6600 GT AGP采用128MB 128bit GDDR3显存，6200 TC板载16MB 32bit mBGA封装显存，两款产品均遵循公板设计。

威宝16速DVD盘片抢先上市



Verbatim（威宝）近日最新推出16×DVD+/-R盘片。产品采用了Advanced AZO染料技术，刻录4.38G容量的数据仅需6分钟，目前市场上仅有单片独立包装的产品，**定价18元。**

华硕VIA系列K8主板送挎包

为了迎接春节过后第一个销售高峰，华硕主板将在2005年2月25日～4月5日期间，在全国范围内进行VIA系列K8主板买就送促销活动。凡在活动期间购买华硕任何一款VIA K8系列主板，即可获得时尚户外运动挎包一只。具体参加促销产品为：A8V-E DELUXE、A8V DE-LUXE/WIFI-G、K8V SE Deluxe、K8V-X。

讯宜国际新年继续促销

年前，讯宜国际曾对其代理的3年质保60GB日立硬盘产品展开“60GB容量，40GB价格”的促销活动，由于市场反响非常热烈，讯宜国际在年后决定延长促销时间、增加促销产品。消费者依然可以用40GB的价格购买60GB硬盘，**目前40GB硬盘市场报价为490元。**

飞利浦DVD-ROM春季促销

国内唯一一家飞利浦光存储总代理建达蓝德在新年开展“飞利浦DVD-ROM 2005春季促销大放送”活动，2005年2月20日至4月30日期间，凡购买由建达蓝德提供的盒装正品飞利浦DVD-ROM产品消费者，均可从产品包装盒内获得“刮刮卡”一张，奖品为价值1000元飞利浦MC230迷你音响一套，共500套。

昂达启动“产品零风险试机”

昂达电子近日在北京、沈阳、成都、西安四地同期启动VX系列产品“免费试用，30日内使用不满意无条件退货”活动。四地的消费者于3月1日至3月20日，在昂达指定经销商处购买昂达VX系列MP3时，只要简单填写一份免费试用协议即可在30日内享受由昂达公司提供的无条件退货承诺。

惊鸿一瞥

NVIDIA于2月18日公布了2005财年及第四季度财务数据，2005年财年（截至2005年1月30日）的总营收为20.1亿美元，相对去年同期增长1.9亿美元。净收入为1.004亿美元，而上一财年的净收入为7440万美元。

LG外设产品全国总代理——北京赫耳墨斯科技发展有限公司近期推出了新举措，在LG的外设（鼠标、键盘、移动存储）上全部启用新的防伪系统。用户可通过拨打防伪电话800-810-3153来辨识真伪。

搜狐2月22日宣布已于2005年2月10日至2月17日回购了885,605股普通股股票。此次回购行动以15.66美元的均价回购了885,605股普通股股票，总计动用了1387.3万美元，包括每股0.03美元的佣金支出。由于此行动正值上海盛大在二级市场收购新浪19.5%股份之际，因此非常引人注目。

IT职位人气指数TOP TEN

2005年2月15日～2005年3月1日

区域销售经理成为了最近需求量最大的人才，超过了此前一直需求旺盛的软件工程师。这充分的说明：春天到了，买东西的人都出门了。

排名	职位	职位数量（个）	薪资指数（元/月）
1	区域销售经理	989	5500
2	高级windows平台程序员	876	5500
3	软件工程师	820	6000
4	客户代表	672	4500
5	网络管理（应届毕业生）	611	2500
6	夜间兼职数据处理文员	475	3000
7	C++开发工程师	456	4000
8	WEB开发工程师	374	5000
9	高级技术支持	281	5000
10	后备技术员	227	3000

感谢中华英才网提供数据。
www.chinahr.com



独家分析：盛大的新浪攻略

■本刊记者 司马平安

美国东部时间2月18日19:00（北京时间2月19日8:00），盛大（NASDAQ：SNDA）透露截至2005年2月10日，该公司同控股股东地平线媒体有限公司一起通过公开股票市场交易收购了新浪公司（NASDAQ：SINA）大约19.5%的已发行普通股。

盛大的目的究竟是什么？我们不妨站在陈天桥的角度来思考一下目前盛大公司的优势和劣势。

如果你是陈天桥，最令你担忧的首要一点应该是：虽然盛大在网络游戏领域一枝独秀，但盛大毕竟还没有在游戏产业中站在寡头垄断的位置。接着你会想到，《传奇》的生命力很强，目前仍然是拥有最多玩家的网络游戏，但伴随着行业的发展与技术的进步，它的生命正在逐步衰竭，而盛大目前还没有任何一款其它的网络游戏可以取代《传奇》的位置。在《传奇》之后，盛大该怎么办？事实上盛大在未来游戏行业的竞争中根本还未拥有超过50%的胜利条件。最后，《天堂2》、《魔兽世界》……这一个又一个优秀并具有良好口碑的网络游戏，盛大当然也希望获得它们的代理权。但即使盛大是中国目前最成功的网络游戏代理及运营公司，可以给游戏开放商最大的利润回报……那么为什么盛大拿不到这些游戏的代理权呢？答案是，对于国外的那些游戏企业而言，都不愿意在中国这个最大的市场中，早早就树立起一个自己无法击败的对手。所以，它们放弃了盛大。

那么盛大目前的优势是什么呢？相对充足的现金；仍然团结在《传奇》中的大量玩家；成熟的网络游戏销售、推广平台以及“盛大”在中国游戏产业中的品牌力量。那么如何才能把今天的这些优势转变为可以藐杀所有不利因素，让盛大在未来立于不败之地的直接竞争力呢？利用充足的现金，通过并购方式扩大自己的竞争力无疑是一个好办法。所以接下来我们看到盛大两个月内完成6次资本运作的纪录。收购移动游戏开发商——北京数位红软件应用技术有限公司，加强在无线及手机游戏领域的发展；收购中国原创娱乐文学门户网站——起点中文网，扩大娱乐产业范畴……

由此可见，游戏娱乐领域是盛大的根本强势所在，同时永远都是它最终的野心所在。但“网络迪斯尼”还需要站在一个更高、更为广阔的平台之上，这个平台至少要像今天的门户网站一样广博，同时还要有成为未来的操作系统的决心。但是，如果今天盛大去打造这样一个全新的门户，结果只能是费时费力。因此爬上一个已有的门户平台是最直接有效的办法。不过，搜狐、网易、TOM，这些门户都拥有一个控股股东，只要有敌意收购者，并且其收购的股份超过10%，原来的大股东就以很低的价格收购股份捍卫自己的股权。但新浪不同，新浪的股权相对分散，这就是盛大的机会。

最终，陈天桥决定无论以何种方式都要收购新浪。最好的结局是入主新浪，而即使不成功，至多盛大也不过是再抛售一部分股票赚一笔钱。此外，盛大的品牌价值也可以得到大幅提升，这一举动还可以达到影响新浪及其它游戏场商在游戏产业领域的竞争布署，以及ACTOZ等国外企业在中国的发展计划。

陈天桥不停的向着这一“收购游戏”的最佳结局——入主新浪努力着。但是他并没有因为自己已经购得了19.5%的股票便采取强硬的办法而是选择了温柔和间接的方式。2月19日，新浪CEO兼总裁汪延代表管委会给新浪全体员工写了一封信。大部分人认为这封信的目的不过是稳定军心。但我注意到该信中特别提及：“国内媒体及绝大多数网民对美国上市公司和联邦证券法的具体技术要求了解有限，一定会有大量对此事不全面、不正确的报道和评论在媒体及网络上流传，而这些报道和评论也必然会引起我们员工、我们的合作伙伴以及我们网民的极大困惑。”同时他还再次强调：“在今后一段日子里，报道会很多，评论会很多，而误解和谣传也会很多。”

其实最应该了解这部分内容的不是新浪的员工，而是新浪的那些股东们。

为什么在盛大收购了新浪的股票之后，有那么多的报道在毫无根据的情况下便直接宣布了强强联合的结果？为什么新浪一下子被扣上了诸多类似“中国互联网上的央视”这样的大帽子？为什么明明新浪在网络游戏运营领域与盛大直接存在竞争，而新浪的IGame平台也与盛大的泡泡堂针锋相对，而有不少人硬是说两者间的业务毫无相似，合作结果只会得到资源的互补的优势力量呢？最夸张的是竟有人提出了在新浪看新闻、玩短信的人年龄层次高，不玩盛大的游戏……

这些报道哪些是真实的判断，哪些是枪手的杰作？新浪的股东们该如何判断呢？

俗话说：“谎言说一千遍便是真理。”如果铺天盖地的报道都是：盛大与新浪的结合是强强合作，是新浪需要盛大的力量扩大自己的竞争力……那么新浪股东们是否也会渐渐地被迷惑，进而认为：原来我们确实需要盛大呀，所以我们才没有在第一时间拒绝它的收购。

今天我不能判断新浪的股东们是否会决定轻易让盛大成为自己未来的管理者。但以我的观察来看，新浪作为比盛大更具资历、更具品牌优势、更具用户优势、更具资源优势的中国第一门户，盛大对于它而言决不是必须的。

未来，可以预见的是NCSOFT将是盛大的下一个目标，一家传统而久负盛名的娱乐企业也会在盛大的计划当中；而不可预见的是，盛大还会采用什么样的方式来完成搭建“网络迪斯尼”的宏伟目标。P

来自漫步者的最强音
——S2000多媒体2.0音箱

■晶合实验室 别理我



厂商：爱德发集团（Edifier）
上市：2005年2月　**售价：**1999元
附件：遥控器、说明书、相关连线、脚垫等（详见正文）
推荐：多媒体音频发烧友
咨询电话：010-82853182

设立高端旗舰产品是树立品牌形象的重要手段之一，作为国内影响很大的多媒体音箱厂商，爱德发集团近几年来一直致力于开发其高端旗舰2.0书架箱——漫步者S2000，期间传闻不断，时至今日这款重量级产品才真正出现在大家面前。我们在第一时间拿到了S2000的样机，力求对这款全新概念的“多媒体音箱”做一个全面的解析。

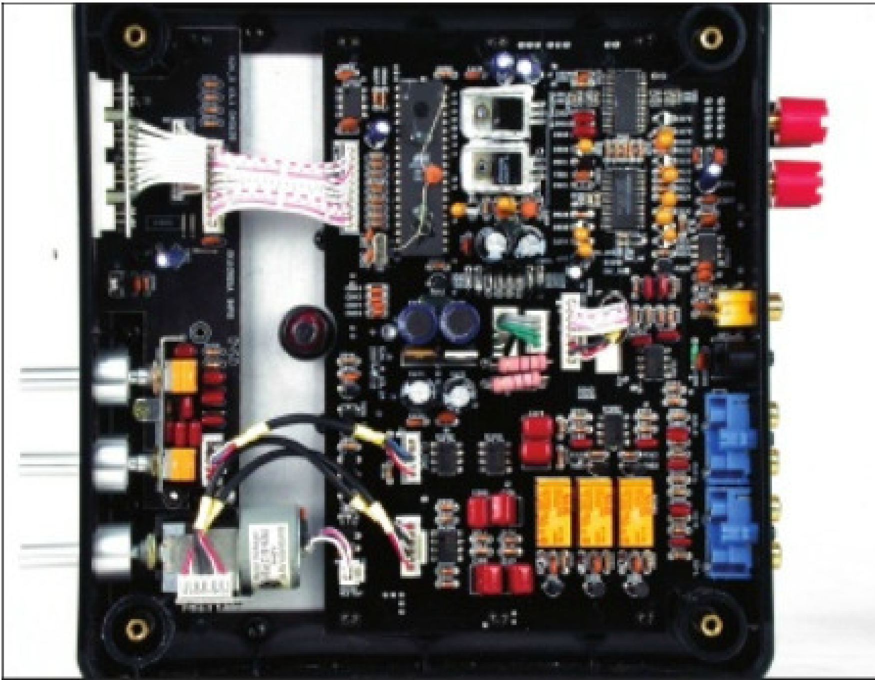
初步印象：S2000给人的第一印象就是“巨大”，硕大的包装箱几乎可放下两个标准尺寸的ATX立式机箱。这款音箱的重量达到15kg，包装内的附件非常丰富，分别是超薄遥控器、3.5mm转RCA信号线1条、RCA转RCA信号线1条、音箱连接线（喇叭线）2条、同轴数字信号线1条、光纤数字信号线1条、黑色橡胶垫12片（方便摆放音箱和功放），透明橡胶垫4片（方便卧式摆放功放）。

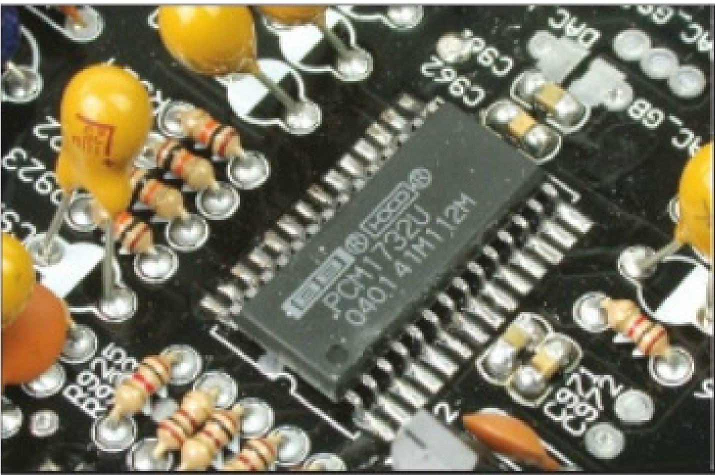
这款产品包括独立的放大器和音箱（×2），为防止震动对音箱的损坏及方便搬运，音箱外裹有束口的纤维袋。S2000的安装并不困难，不过用户需要有相对较大的听音空间，我们推荐经典的正三角摆位（即左右2个音箱与听音者组成正三角形），以获取最直接最丰富的音乐细节。

独立放大器：为平衡箱体声学结构，S2000采用独立放大器设计，这也是该音箱的核心设计所在。外观精致的放大器主体采用塑料材料，侧板为铝合金材质，表面进行了拉丝处理，除美观外还能有效屏蔽电磁辐射，侧板上有相当数量的散热孔。


独立的放大器

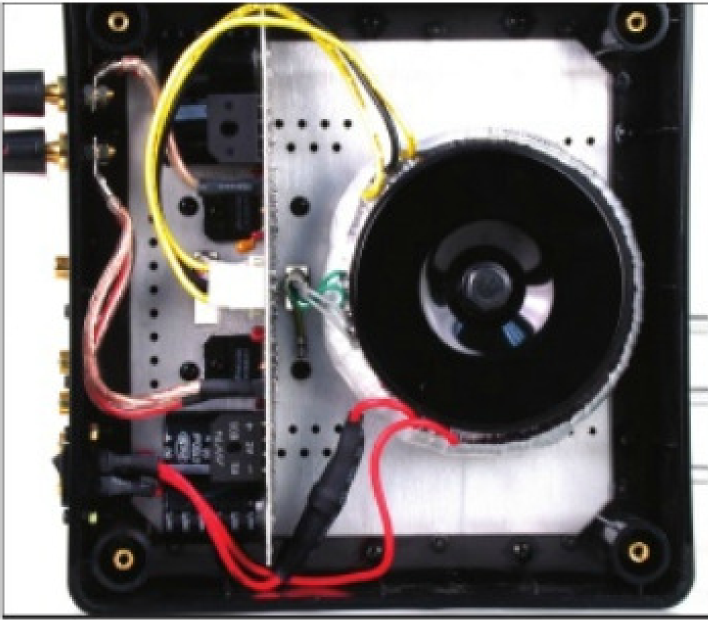
放大器的左右侧板均可打开，左侧空间较小，为运算放大器部分，右侧空间较大，放置了运算放大器部分和电源部分。S2000的运放设计相当规范，做工也很好。S2000支持数字输入（包括同轴和光纤），对数字信号的处理由CS8415A-CS负责，是一款支持24bit/96kHz的数字信号接收芯片；数模转换采用著名的Burr-Brown开发的PCM1732U数模转换芯片，支持HDCD解码，其成本相对较高。


运放部分电路


极重要的PCM1732U数模转换芯片

S2000的运放则采用NE5532P，对于这款优秀的运放芯片多年来已有很多论述，这里不再详细介绍。另外我们在放大器上的主音量旋钮处看到一个微控马达，用户用遥控器控制音量时，能获得与手动调节电位器相同的效果。

S2000采用两颗LM3886TF功放芯片，额定功率高达80W。额定功率越大，不失真功率也越大，S2000输出40W（每声道20W）功率时，其总谐波失真（THD+N）小于0.05%，这对提升音质有实质性贡献。为提供足够的功率，S2000的电源部分使用了巨大的环形变压器（环牛）及4颗4700μF电容。


功放及电源部分



独立放大器背面接口

箱体及内部设计： S2000的音箱采用无源设计，因此在设计中工程师只需考虑箱体、扬声器及外观，以尽可能地提供优秀的音质。对漫步者以往的产品相比，S2000的外观更豪华，经典的黑/白色组合与钢琴漆的箱体为它增添了几分高贵典雅的气质。漫步者为音箱提供了胶垫，但我们建议厂商最好能够为其设计脚钉，以更好地避免接触所产生的谐振。

S2000采用漫步者自己研发的扬声器，高音单元型号为2NT。大家可能会联想到漫步者R1900TⅢ的1NT单元，的确，它们同属一个系列，均采用优质丝绢膜作为振膜，外形极为相似。实际听音时，2NT的音色和1NT类似，非常耐听，性能则更优秀。S2000的低音单元型号为F55NT（5.5英寸），采用对称磁路、长冲程设计；其振膜采用纸浆结合编织棉线，表面涂有特殊涂胶，这对提升低频的质感及动态性能有帮助，同时也对“褒箱”提出了较高要求。


↑F55NT低音扬声器
→2NT丝绢膜高音单元

分频器设计一直为漫步者所重视，S2000的分频器是由著名的Phil Jones主持校调的。从外形看，这款分频器较漫步者以往使用的分频器要复杂许多。S2000的箱体采用前置倒相式设计，这对保持较好的低频效果有明显作用（特别是当听音环境较小时）。

试听： 由于低音单元振膜采用胶质涂层的缘故，刚开始使用时会显得很“紧”，因此使得S2000的褒箱过程相当缓慢。除了使用《褒箱宝宝》的“反相粉红噪声”进行间断性长时间褒箱外，我们特别选取了部分低频测试曲目进行有针对性的褒箱，持续时间相当长。可以说S2000是一位慢热型选手，我们强烈建议用户使用时进行长时间褒箱（至少一周），否则极可能让人感到失望；只有使用相当一段时间后，S2000真正的威力才能发挥出来。

我们采用BlackGold Ⅱ 5.1 Cannon声卡输出数字和模拟音频信号进行听音测试。S2000能听到的频响范围在50Hz～18000Hz之间，由于试听者的个人差异，18000Hz以上已无法聆听到（实际上极少有人能对18000Hz以上信号有准确判断），但就这一成绩而言已非常难能可贵；低频方面，对于2.0音箱来说50Hz当属优秀。S2000的信噪比令人满意，即使将音量调到最大也几乎听不到本底噪声。或许是声卡本身的输出素质较高，在采用高质量信号源的情况下，S2000的数字和模拟方式在实际使用过程中的差别并不大。翻阅漫步者提供的相关资料，发现厂商也善意地提醒用户不要盲目相信数字信号。

S2000的高频回放达到了很高水准，出色的上探能力和极强的细节解析力是它给我们的最深印象。作为泛音区，高频往往只有电子乐和乐器的高频泛音能时常光顾，S2000在表现古筝、金属打击乐方面极有天赋，可谓丝丝入扣，我们能很轻松地从弦乐中捕捉、区分来自其他声源的高频信号。音色方面，S2000的高频显得很中性，但2NT单元似乎对过高的功率较敏感，需适当控制音量，试听中音量电位器的最理想位置在60%～70%之间。

中频是2.0音箱重要的比武场，S2000表现出较好的素质。或许是高频的表现过于优秀，S2000的中频给人中规中矩之感。当然，这是和同类高端产品比较的结论，实际上相信大多数人能听出S2000在中频方面和中档音箱的差别。无论解析力还是与上下频段的衔接，S2000都做得很好，强大的功率输出也让中频回放相当亮丽。该频段的音色略有些偏暖，这和放大器以及分频器设计都有一定关系，特别是后者，S2000也因此具有一些“个性”，对音色敏感的用户在选购时应考虑这方面因素。

S2000的低频表现颇具特色，低频动态和瞬态表现值得肯定，可谓有张有驰，体现出相当的浑厚感。从力度考察，S2000不算特别优秀，长时间褒箱后虽能有效改善低频效果，但力度却是受单元限制的，笔者个人感觉F55N扬声器还可继续开发，挖掘潜力。总体来说，S2000的低频具有一定实力，我们建议在控制整体音量的前提下，适当对低频进行一些增益。

整体来说，S2000的临场感不是很强，这并非立体声分离度的缘故，而是与其近声场设计有关；各个频段衔接处的设计也对声场有较大影响，而这取决于分频器设计师的个人喜好，像S2000这样偏暖的风格往往难以提供很好的临场效果。对于DVD大片爱好者和游戏玩家来说，S2000或许不是非常适合。



遥控器



虽然售价高达1999元，漫步者S2000依然是一款值得考虑的高端产品，其出色的设计及颇具个性的音频表现，使得它有足够实力和其他高端产品一较高下。更重要的是，它完善了漫步者的产品系列。据了解其“Value”版本即将推出，价位更具亲和力，值得期待。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

制造工艺升级——RADEON X800 XL显卡

■晶合实验室 魔之左手

厂商：迪兰恒进（Dataland）
上市：2005年2月
售价：3399元
附件：驱动游戏光盘、视频连接线、多语言说明书等
推荐：准备采购PCI-E架构系统的高级游戏玩家
咨询电话：010-62646806

尽管最近显卡市场中并没有大规模的升级换代，但在ATI和NVIDIA针对其主打产品的改进一直没有停止，例如简化了电路的GeForce6800标准版（NV41）、改用更新的制造技术的RADEON X800/X800 XL（代号R430）等。我们知道，在处理器市场中，更先进的制造工艺常被拿来作为产品的卖点，因为工艺的升级一般会带来更低的发热量、更大的频率提升空间；而对于显示芯片来说，更先进的工艺对成品率提升和成本下降的贡献则更受人关注。



型号标注是上下排列的“X800”和“PRO”字样

迪兰恒进最近推出的镭姬杀手X800 XL，采用了0.11μm工艺、R430核心的RADEON X800 XL芯片。从名称可看出，这款芯片的规格与“XT”有一定关系，其实它与GeForce6800 GT的定位类似，是降频版的RADEON X800 XT。RADEON X800 XL具有与X800 XT相同的16条像素渲染管线和6个顶点处理单元，采用256bit显存接口，但核心/显存频率降为400/980MHz。通过降低频率和采用先进工艺，RADEON X800 XL的成品率有明显上升，完全可替代目前RADEON X800 Pro的地位，直接和GeForce6800 GT对抗。有趣的是，镭姬杀手X800 XL样卡显示芯片上的标志中竟然也出现了X800 Pro字样（据迪兰恒进技术人员说，这可能是ATI的标识问题），这应该就是PCI-E接口RADEON X800 Pro显卡至今没有出现在市场中的原因。



通过ATI Rage Theater芯片提供VIVO功能

X800 XL的PCB设计接近X850 XT，而散热装置则简单一些，大面积散热片在保证散热能力的同时可减小厚度，但小直径散热风扇转速较快，噪声稍大。显卡后部有6针辅助供电和音频信号接口，正反面共安装8颗三星2.0ns DDR3显存，总容量256MB，这款显卡提供了2个DVI接口连接显示器。

测试平台采用升技AG8（i915）、Intel P4 560处理器（3.6GHz Prescott）、Kingmax DDR400内存256MB×2；操作系统为中文Windows XP Pro+SP2，显卡驱动为ATI公版催化剂5.2版，主板驱动则使用Intel芯片组驱动6.01.1002。

项目/显卡	RADEONX800 XL		GeForce6800 GT	
设置	No AF，No FSAA	4XAF＋4XFSAA	No AF，No FSAA	4XAF＋4XFSAA
3DMark03 build 350总分				
1024X768	10790	7321	11362	7218
1280X1024	8562	5534	8965	5403
1600X1200	6875	4333	7264	4183
3DMark05 V1.10 总分（Disable DST）				
1024X768	4701	4140	4855	4523
1280X1024	3842	3286	4096	3748
1600X1200	3172	2656	3321	3067
单像素填充率 M Texels/s	2783.4	/	3408.6	/
多像素填充率 M Texels/s	6348.4	/	5572.3	/
Half-life 2 Canals，fps				
1024X768	111.6	104.3	88.2	68.1
1280X1024	105.1	82.1	75.8	50.6
1600X1200	86.4	62.4	63.2	38.1
DOOM3，fps				
1024X768	82.6	60.8	99.3	92.5
1280X1024	65.3	43.2	90.4	70.2
1600X1200	48.4	31.0	72.7	53.1

很明显，使用16条管线的RADEON X800 XL性能相当不错，完全可与同样采用16条渲染管线的对手一争长短。



新工艺为RADEON X800 XL提供了较高的成品率。从价格看，它确实占据了3000元左右原属RADEON X800 Pro的市场，使得NVIDIA在这一价位的优势被削弱了不少；而X800 XL仅有400MHz的核心频率，也为DIY爱好者提供了一定超频空间。对于预算充足的高端玩家而言，这是一款较超值的产品。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★☆

产品快评

威宝（Verbatim）高速DVD刻录盘

■晶合实验室 电子土豆



厂商：威宝（Verbatim）/北京讯宜（总代理）
售价：18元（盒装16×DVD+R），7元/5元（盒装/散装8×DVD-R）
推荐：拥有高速DVD刻录机的用户
咨询电话：010-82676888

威宝（Verbatim）的刻录盘片一直在国内拥有较好口碑，最近上市的威宝高速DVD刻录盘有8×DVD±R和16×DVD+R等多种型号（包括盒装和桶装）。本次讯宜送测的是16×DVD+R和8×DVD-R，其盘基较为厚实，边缘光滑圆润。从DVDinfo软件检测的信息看，这2种盘片都是由MCC（三菱化学）制造的，其中8×DVD-R可超刻到12×。

我们使用先锋DVR-108XL刻录机（刷Firmware）进行测试，Nero CD-DVD Speed对16×威宝DVD+R的创建数据光盘测试以16×Z-CLV方式顺利完成，在约4.0GB位置处最高速达到16×，并以CLV方式保持到最后，总耗时6分24秒。用Nero Burning-Rom 6.6.0.6实际刻录，文件大小4480MB，16×写入，整个过程耗时6分38秒；刻录完后使用三星SM-352B Combo进行盘片数据完整性和表面质量检测，结果非常完美（由于篇幅原因，这里只给出16×DVD+R成绩，8×DVD-R实测结果也完全正常，并可超速至12×）。



16×DVD-Dual刻录机早已成为主流，而高速DVD刻录盘片在市场中很难买到，且售价居高不下，去年下半年包括本刊在内的许多媒体做DVD刻录机横评时也曾遇到这样的困扰。威宝（Verbatim）高速DVD刻录盘的批量上市，无疑能让众多刻录发烧友真正体验高速DVD刻录的乐趣。P

炫目度：★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★☆

产品快评

两款GeForce6600 AGP显卡

■晶合实验室 电子土豆



讯景GeForce6600 256MB AGP

厂商：讯景（XFX）
售价：1399元
推荐：中高级游戏玩家
咨询电话：020-38731260

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



七彩虹天行 6600UP-8X CT 版

厂商：七彩虹（Colorful）
售价：1399元
推荐：中高级游戏玩家
咨询电话：800-830-5866

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

讯景这款6600 AGP采用GeForce6600（NV43）图形核心，PCB设计与6600 GT版相近，用料做工都非常不错，并提供了双DVI输出和TV-Out接口。它采用8颗（正反面各4颗）Hynix 4ns DDR显存，总位宽128bit，容量为256MB，默认核心/显存频率为标准的300MHz/500MHz。其显示核心上覆盖了厚重的散热片，以保证显卡稳定工作，但显存上未配备散热片。

七彩虹天行6600UP-8X CT版也采用NV43核心及6600 GT的PCB设计，搭配三星128MB 2.0ns GDDR3显存，位宽128bit，默认核心/显存频率高达400MHz/800MHz；它提供了D-Sub+DVI接口和S-Video输出。

测试平台采用华硕P4P800主板（i865PE芯片组）、P4 2.6C处理器、Kingston DDR400 512MB×2；中文Windows XP专业版+SP2系统，安装NVIDIA公版驱动71.81 WHQL版For Win2000/XP。

项目/显卡	讯景6600 AGP	讯景6600超频500/600MHz	七彩虹6600	七彩虹6600超频500/1100MHz
3DMark03	4690	6344	6509	7844
3DMark05	2003	2894	2439	2909



这两款GeForce6600 AGP显卡都拥有相当不错的超频性能，特别是七彩虹的天行6600UP，超频后的规格已超过6600 GT。由于GeForce6600的默认规格较为保守（相对于6600 GT），如配合优秀的PCB设计和高规格显存，其超频潜力相当可观。P

我真正希望过的，是一种很隐秘的生活。老实说我不羡慕那些豪华的城堡或者庄园住宅（并不是说我不喜欢）。我希望住在郊区一栋高层建筑的某个顶层的房间里，因为很少有人走错了路会走到顶层，除非梦游——我甚至不希望有人在我住的那一层的走廊里走动。

我不喜欢别人的干扰，讨厌别人注意到我。我希望一周都不出房间，坐在窗户前面，呆呆地望着窗外，一坐就是3个小时。

我最讨厌白天，特别是早晨七、八点钟的太阳，我可以从早上开始睡觉，一直睡到下午。

当然，这很难实现。

我在单位里和大家有说有笑，也有我自己偏好交往的一两个朋友。

可是然后呢？

然后，每天一下班，我就独自消失在夜色里。

很多同事认为我是个没有生活的人。因为我从不和他们联线打“魔兽”，我从来不和他们一起逛硬件市场，我周末不和任何人出去打羽毛球，我不懂摄影器材，也不懂万智牌，我也不喜欢足球、篮球和任何球类运动，我也从来不下载电影看……

可是每个人都有自己的生活，而我的生活是什么呢？这是个秘密。

而无论你过怎样的生活，它都只是变得越来越物质化了。情人节的时候，一个死党吵着要买UV镜、三脚架、CF卡什么的，说是他女朋友买了台FZ 20数码相机送给他。而同事冰河的女朋友送了他件好看的毛衣，他当场穿上，接受我们羡慕的检阅。“穿上让她高兴高兴……”在打开MSN摄像头时他这样说。另有一位同仁的女朋友送了台100万像素的手机给他（是谁我就不说了），这样他可以在夜间采访时，随时发高清晰彩信回去，让对方确认他是不是真的在采访……

而你身处在这样的物质生活中，随时随地要和商品发生关系，一切都是商品，都价格化了。这感觉并不好。我一向是习惯于把悲观上升到审美学意义上的，但在假冒伪劣商品面前，我做不到。

生铁
post-boy@popsoft.com.cn

记者手札





3·15 讲述IT人自己的“倒霉”经历

■本刊记者 生铁 ■插图作者 苏黎

我要说IT专业人士也曾亲历假冒伪劣产品，有时一不留神还为之所害，你信吗?

那我要是说，医生也会图便宜吃小铺子结果拉了一晚上稀，你信吗?

一看到标题上“3·15”几个字眼，有些人可能会说：“哦，你们少给我来这一套，我可以随时翻过这几页。我讨厌你们这些专业人士一到了这一天就跳出来说些为民请愿的废话，我倒真想看看你们是怎么被人坑的呢！”

好吧，这个专题就是来满足你的愿望的。不过也许读到最后，你还是会失望，因为，这些专业人士真的比较鬼，他们也许吃的是过期食品，睡的是黑心棉枕头，在别的方面像个白痴，可在他们自己专长的领域，很遗憾，他们真的很少会被假冒伪劣产品所害。

不过，即使是专家们谈谈自己在IT市场上的亲历和感受，我想对大家也是一种借鉴啊，不是吗?

未斗“贪”字一闪念，洋垃圾害人害得惨

讲述人：资深IT记者 司马平安

“你们哪个是贼，站出来给俺瞧瞧！”

“你看谁都不像贼，谁都像菩萨。那贼也不会把‘贼’字写在自己脸上……”

《天下无贼》拍得不错，某些经典对白至今我还能记个大概。不过冯导也好，赵本夫先生也罢，对于贼的想象，特别是那些具有中国特色的贼，可能还有些“小儿科”。这年头，贼喊抓贼的有，贼喊“我就是贼”的也多的是。我就碰见过这样的“贼”，而且是在中国最著名的村子里——中关村。



那是一个阳光明媚的日子，中关村里醉人的风把人吹得迷迷糊糊。我裹住衣襟，刚想闪进海龙大厦。忽然，斜刺里一个衣衫不整的小伙子拉住了我的左臂，用一口极不地道的普通话问我：“兄弟，要移动硬盘么?”

“我不是你兄弟，别抓我衣服。”

那小子倒也识相，立刻放开了我，顺势还用他那双肮脏的手拉开了自己的衣襟，露出了里面藏着的一个蓝色盒子。他眯着眼，对我说：“你看看，快，我刚偷的别让人发现。”

“你偷来的?”

“是呀，不过我留着也没用，你要用就给你吧。600块钱，20G。里面卖1000多呢……”

听到这番话，我的第一反应是不信，第二反应是不信，第六感仍然告诉我“不能信”。不过有位著名的哲人司马平安曾经说过：“菜鸟以为自己不懂所以躲开，老鸟以为自己都懂所以勇敢。”

说实话，我倒不认为自己是什么都懂的骨灰级玩家，不过我天生就有一种“明知山有虎、偏向虎山行”的气概。于是，我把价格压到了100元。本是想逗弄他一下，没想到这个小子扭捏了几下之后竟然答应了。面子加上砍价的事实，把我逼到了不能收手的尴尬境地，没办法，只能翻看一下他手里的货究竟什么成色。

其实这块移动硬盘就是一个硬盘盒加一个笔记本电脑专用硬盘。硬盘盒是新的，而那块硬盘则塑封在包装内。那个邋遢的坏家伙，用手准确地撕开了一个小口，恰好可以让我看到东芝的商标以及20G的标记。仅仅通

过一个小口，我基本可以肯定那是一块旧硬盘，看样子还极有可能就是传说中的洋垃圾……

“快点、快点，我刚偷的，让人发现了我就完了……”在他不停的口水折磨中，我后悔刚才为什么不直接要60元。不过转念一想，旧硬盘也无所谓，即使是坏了也可以找人修一修，实在不行再添点钱送到硬盘专修店，只要有5G空间能用就足够我在短期内解决临时拷贝、转移文件的需要了。算一算，加上维修费，比新买一块移动硬盘还便宜。

行了，掏钱，拿货。而那家伙好像会什么魔法，转了个身便从我身边消失了。一瞬间只留下一团迷蒙的空气，和着那醉人的风，缥缥缈缈，轻浮地笑着：“最烦你们那帮当贼的，有点手上的技术便拿出来臭显摆。若说真正的技术……全在一张嘴。”

专家自白：

我的下场可想而知。撕开包装袋，看着那块满目疮痍的硬盘，我不得不怀疑，这些洋垃圾不是运来的，而是像炸弹那样从万米高空掉下来的。那是一块再也不能修复的硬盘，唯一所幸的是USB转接盒还是可以正常工作的。

不过，伴随着被欺骗后的伤心与遗憾，没过多久，那个蓝色的盒子便随同那块烂硬盘被我丢弃在某个永远也记不起来的角落里了。

记者就是这样，故事讲得最精彩，所以他的故事列为本文的头一篇，希望大家引以为戒。司马平安特意让笔者嘱咐读者朋友：如遇到类似情况应立即向当地公安机关举报，并坚决抵制洋垃圾！无独有偶，最近和一位朋友聊天，他也曾遇到过与司马平安类似的遭遇……

120G硬盘？假的！游戏专用显卡？不能玩是真的！

讲述人：ATI公共关系专员 丑毅

记得有一年“3·15”，那时ATI还在做原厂卡，我被通知到海淀工商局去一趟。据说原因是查获了一批打着ATI的Logo的显卡，请我们去确认是不是原厂的，因为经销商说是原厂的。我过去看的时候，发现显卡的包装明显是照着原厂卡的包装印刷的，但很粗糙，里面的显卡看不出来，只好拿回公司查号，验证居然是水货。于是这批卡就被工商给扣了。如果消费者买到这样的卡，面对劣质的包装，简单的配件，对我们的品牌也是一种损害。如果说用户买到的至少还是水货的话，那不久之后我亲历的一件事就更令人发指了。有一天路过海龙边上的胡同去买东西。碰到一个村里的“粘客”走过来（通常这种人的身份是卖盗版光盘之类的），与往次不同，从怀里居然拿出一个包装硬盘的静电袋。问我要不要硬盘。我心想，家里的硬盘也该升级了，BT这种软件可不是好养活的，还有若干游戏，那个20G的早已入不敷出了。hoho，居然还是个120G的，才200元。什么时候中关村的硬盘卖到大街上了？这人说是“趁乱从柜台顺的”。乖乖，小偷都敢表明身份，正在奇怪，于是拿过静电袋仔细端详（其实村里卖硬盘拿货都是这样的，那个时候的行货还有很多就是这么走出去的）。透过崭新的静电袋，看到里面的硬盘，居然是原来那种4～5G时代的形状，老古董了吧。这种硬盘要是有120G的容量，我就把他吃掉。更离谱的是在硬盘的表面还贴着一张白色贴纸，悍然写着“120G”。



如果说这些也能避免的话，那么还有一些行为就令人感到遗憾了。周末给朋友购买机器，去市场上转了一圈，目的是买个机器为未来的《波斯王子——时之砂》、《魔兽世界》做准备。发现不少经销商都在推荐一种GeForce4 MX440或是RADEON 7500的显卡。行里面的人知道，MX400是几年前的老卡了，优点是稳定，还有就是价格不透明。媒体报价400多，可经销商拿货就便宜100多。一块卡的利润就是主流显卡的几倍甚至10倍。强大的利益驱使他们向消费者推荐。但是像MX440、7500这样的DX7显卡早已被游戏设计公司淘汰了。诸如《波斯王子》、《寂静岭》、《荣誉勋章》等支持DX9的游戏，玩起来根本不流畅。“那你推荐给我，回家玩不了我找你能换么？”经销商回答说，只要卡没有问题就不换。类似这样的打3·15擦边球的事情至今仍在卖场上上演。

专家自白：

水货是厂商心中的痛，利润又使得这种200元不能用的“120G”硬盘和不能玩游戏的显卡照样大量销售。还有不少人在咨询我那个网X拍怎么样，打算去购买。厂商、商家有利润的驱使，作为消费者不能靠“3·15”这个数字来保护自己，也不能盲目相信品牌，关键还是平时多充实自己。多对比多看别人的使用经验。

如果说上面的两位IT人士所讲的故事不是每个人都经历过，那么下面这个故事可是与我们的生活近到不能再近了……

非专业渠道买专业产品，背！背！背！

讲述人：资深电脑评测工程师 小虫

根据《财智家庭理财》软件的记录：2003年2月2日，我支出150.5元购买了一筒50片装CD-R光盘。

那年春节放假很晚，我没有回家，长假期间每天在单位泡网，独享带宽下载电影，刻录盘很快就用完了。2月2日，大年初二下午，我到中关村买刻录盘，不料吃了闭门羹（春节期间电脑城都早早下班），悻悻返回。



下车后我顺路去小区附近的XXXX超市买年货，在二楼我意外发现文体用品柜台竟然有刻录盘卖！不过超市的刻录盘都不是我熟悉的牌子，保险起见我就挑了价格最贵的买了一筒，平均价格每张3块钱，比常用的怡敏信贵上50%。我常来这家超市买日用品，对它的印象不错，心想东西虽然贵点但质量有保证就行。

很快这筒CD-R也刻满了，刻录的过程不太顺利，有几张飞盘，应该是刻录机的问题吧？我想。读盘的时候麻烦来了，只见红灯狂闪，马达转速不断升高，光驱里不断传出摩擦声……我赶忙把光盘退出来，换一张放进去，没想到这回连光驱的红灯都不亮了！意识到大事不妙，我赶忙换一张其他牌子的光盘进去，这张刚才还读取很顺利的光盘这次没有任何反应。我的明基50× CD-ROM就这样“壮烈”了，当时它还值300多块钱，加上刻录盘这次一共损失400多块。由于不能证明是刻录盘的原因导致光驱损坏，和超市的交涉以失败告终，我又损失了大量时间和过节心情。

专家自白：

通常我们推荐在专用场合购买专用产品，但在特定环境下往往做不到这点。现在，从许多非专业渠道也可买到专业产品，顾客这时一定要提高警惕。因为这些商家对他们销售的东西并不了解，进货时无法对品质进行必要的把关，而盲目倾向高利润产品，产品存在质量问题的可能性比较大。在这种情况下，笔者个人推荐尽量选择自己熟悉的产品，必要的话放弃购买，避免贪小便宜（便利）吃大亏。

评测工程师思路严谨，讲的虽然是个小故事，但提出的建议可很有用。

想趟二手货“雷区”？看看我再说！

讲述人：数码产品发烧友 龙猫

经常看我文章的朋友可能会意识到，我是个不折不扣的手机爱好者，其中智能手机更让我情有独钟。我一直希望能集齐各种操作系统的智能手机，一来可以加深对不同移动操作系统的了解，二来三天两头拿出一个新鲜手机，引来旁人诧异和羡慕的目光，也能小小满足一下自己的虚荣心。无奈这些手机一般都价格昂贵，微薄的收入自是无法满足我频繁更换新机的需求，于是二手市场便成了我的“不二”选择。

在我周围许多人眼里，二手市场往往意味着神秘莫测、险象环生，稍不留神就会被阴险狡诈、穷凶极恶的奸商宰得尸骨无存，所以一般我的朋友无论买手机或装电脑，如果没有特别需要，绝不肯轻易涉足那一方土地。与他们相反，我对二手市场却始终保持着一种难以割舍的情结。我对北京的二手手机和电脑市场的地理位置和摊位分布几乎倒背如流，即使出差到其他城市，我也不忘去当地的二手市场参观一番。

对我来说，二手市场除了可以用相对低廉的成本购得自己想要的手机或电脑配件外，我更喜欢偶然间碰上一件久寻不遇的东西时那种眼睛一亮的惊喜。久而久之，我开始认为自己已深谙二手市场的市场规律，以为自己能看穿奸商一切坑蒙拐骗的伎俩；我开始为自己每次都能从虎狼成群的二手市场中全身而退而感到得意，为别人禁不住诱惑决定去二手市场“淘宝”时出于保险起见叫我同去而感到满足。

我可以保证，我买的产品至少在告别二手商店笑容可掬的老板之前绝对是能正常使用的，这正是我买到这些产品时自鸣得意的最大原因。然而无论我如何处心积虑去避免，也终究还是应了“买的没有卖的精”这句话。



看见了那部后来把我折腾够呛的多普达515。当时一部成色较新的智能手机仅售1750元是很有吸引力的，唯一可惜的是这部手机没有原装电池。店主十分诚恳地告诉我，卖给他这部手机的人很快就会把电池送去，让我过几天再去拿。在反复确认这部手机不是偷来或是抢来的后（有原装充电器、说明书和摄像头），耐不住性子的我便很痛快地掏了钱。把玩了大约一星期，我给那位诚恳的店主打电话询问电池的情况，他告诉我“那个人”还没把电池送去，还忿忿不平地责怪“那个人”如何不讲信用，说话不算话，最后叮嘱我过几天再打电话，肯定能拿到。又过了一星期，我又一次拨通了那位诚恳的店主的电话，他除了做了一些语法上的改动外，基本将一星期前说过的话复述了一次。末了，他告诉我，我给他打手机太费钱，还是等他拿到电池再打电话通知我。又过了杳无音讯的一星期，我直接登门拜访。他远远地看见我进门，便开始抱怨，说“那个人”太不讲信誉，到现在也不把电池给他送来。随后他象征性地出门问了其他几家二手商店，回来便摊开双手一脸无辜地告诉我，谁家也没有那块电池，否则帮我要一块都可以。我并不怀疑他是否有足够的面子向别人要到电池，但据我所知在整个市场里至少有十几家摊位有那部手机出售。后来经过询问，我才知道那块不起眼的原装电池无论新旧，售价都近300元。这下我终于明白，或者那个人根本没把电池送过去，而是自己卖掉换钱了；或者那位诚恳的店主早已拿到电池，只是没经受住300元人民币的诱惑，连同自己的信誉一并出手了。

刚到北京工作一年多时，我就已在二手机市场淘过5部智能手机和5部普通手机。智能手机包括一部诺基亚N-GAGE（Symbian系统，使用正常，前些天被贼偷了）、一部CEC e2800（Linux系统，使用正常，前壳损坏，找不到任何第三方软件）、一部多普达515（Smartphone系统，毛病多多，后来屏幕被我砸坏，低价处理掉）、一部神达8390（Smartphone系统，给别人买的，使用正常）以及一部诺基亚7650（Symbian系统，使用正常，我忠实的伙伴，电源键损坏，现在靠铁丝短接线路实现开关机操作）；普通手机包括一部爱立信T39（信号不好，送人了）、一部摩托罗拉V868（给父亲买的，正常使用一段时间后外屏无显示）、一部摩托罗拉T720i（给别人买的，使用正常）、一部爱立信T68ie（外壳颜色全部脱落，使用正常，自己换壳后尚未出现其他问题）和一部诺基亚8110（看了《黑客帝国》后的收藏，正常使用一星期后通话功能出现问题）。

可以说，除了几部人为损坏或遭贼偷的手机外，其余能“善始善终”的实在寥寥无几。正所谓防不胜防，不管我如何费尽心机避免上当受骗，可笑的低级错误总是难免。其中一次是在西直门二手机市场，我在一个柜台

专家自白：

这是我无数次出入二手市场唯一一次真正意义上的上当经历，然而回首看其他几次交易，也实在不能用“成功”来形容。尽管我依然对二手市场交易这种“高风险”的商业活动乐此不疲，但屡次犯下低级错误也让我这个自封的“专家”不得不提高警惕。北京

的二手市场不仅不够规范，甚至十分混乱，其中二手手机市场尤为如此。以次充好、强买强卖的行为司空见惯，水货、返修货、翻新货龙蛇混杂，偷来、抢来、骗来的手机随处可见。为什么会出现这种情况？北京西直门和公主坟两大二手手机集散地几乎是随着整个中国手机市场的发展而同时形成的，多年来的积累使其形成了一定的影响力。但由于二手货市场缺乏长期有效的管理机制，导致其逐渐成为水货、返修货的集中地，甚至也成了偷盗手机的销赃场所，损害了消费者的利益。随着政府对市场管理力度加大，这两个二手货市场曾进行过清理整顿，甚至一度几近取消。但由于中国手机市场日益繁荣，手机更新换代速度加快，需要集中的二手手机流通场所，此外一部分收入有限的人也迫切需要买到价格低廉的手机，于是二手货市场便在这种情况下卷土重来并迅速发展。然而市场监管力量始终无法跟上市场本身发展的速度，导致二手货市场仍然得不到规范管理，最终造就今天的局面。

对于普通消费者而言，我认为如果经济条件允许，最好尽量避免购买二手货。如果一定要买，也要看仔细再出手。如果一部价格低廉的手机只有裸机、一块电池和一个非原装的充电器，手机里还有别人的电话号码，消费者就应该警惕这部手机的来源。除少数店家可能将原装配件单独出售外，这种手机的来源多半非偷即抢，消费者千万不要做花钱销赃的傻事。而如果一部型号较早的手机还有崭新的外壳，那这部手机多半是翻新货，虽然短期内质量可能不会出现问题，但长期使用就不好说了，天知道这部手机是不是曾经掉马桶里了。即使是全套装备都齐全的手机，也有可能是因为出现问题一再返修，最后机主忍无可忍才愤而出手。我的一位朋友曾低价卖掉一部几乎全新的手机，只因为一个月内返修了3次，换了2台后毛病依旧，才不得不做了亏本买卖。另外，消费者如果要出售手机更需小心，先问清楚商家同一款机型的售价，心里有了价格底线后要据理力争，不用担心商家以各种借口压低价格，大不了换一家，总会有合适的价格。如果有人要以查看是否进水为由拆开你的手机，一定要严辞拒绝。如果他付了钱想怎么拆都行，但付钱之前难保他不会故意弄坏某个部件，趁机压低价格。这些只是一点经验之谈，希望读者能举一反三，在享受淘宝乐趣的同时能最大限度地保护好自己的利益。

我上星期又去了那位诚恳店主的商店，我一进门，店主又开始远远地抱怨，说“那个人”实在不讲信用，到现在也没把电池给他送来。等他说完，我告诉他那部手机的屏幕碎了，被我以650元卖掉了，他“哦”了一声，嘟囔了一句：“六百五，怎么不卖给我呢？”

最后，如果哪位读者在二手市场看见一部灰色前壳、绿色后壳、英文操作系统、里面带256MB MMC卡、机身串号为351521007241259的N-GAGE，别忘了在第一时间通知我，谢谢！

这里请允许我跳出来说几句题外话。除了龙猫买的二手手机外，他还有若干从其他渠道收集的手机产品。刚认识他时，我送过一部旧手机给他，是SONY的Z18。当时以为他是个穷学生，没有手机用，而自己做了件善事，结果过了几天，看见他拿一款NOKIA 7650边打电话边笑咪咪走进屋来，才知道他专门收藏这种东西。另外，他文中提到过手机掉进马桶，这事我也遇到过。还有，文末提到的那部N-GAGE，是被坏人偷去的。龙猫的经历我总结出来就是一句：还是别买二手手机的好。

厂商细分市场，可为什么要用户增加学习成本？

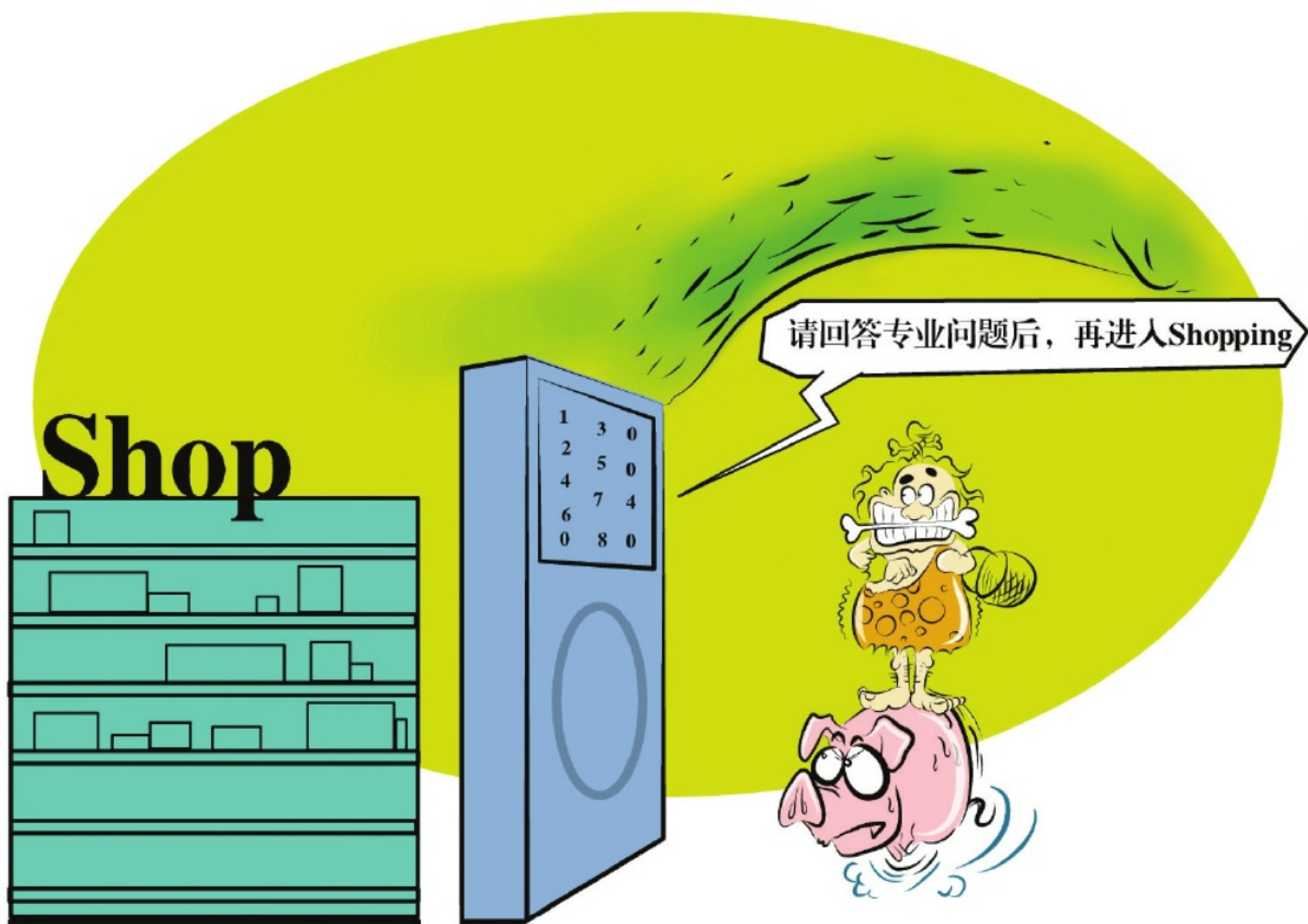
讲述人：资深IT媒体编辑 电子土豆

我个人自从工作以后，基本没有遇到过什么被欺骗的事，因为自己可以说是慎之又慎，购买产品之前都查阅大量专业资料，但是我在这个行业里呆久了，看不惯的事可就多了。例如，一些零售商在销售音箱时常使用这样的宣传噱头：播放的曲子大多是重低音录制效果很强的流行曲，用夸张（且很可能失真）的低音来掩盖中高音的不足，而实际上这些音箱在播放中/高音时效果并不怎么样。但是一般消费者，对音箱了解都不多，而且音箱是自己选中的，质量上也没出问题，都是品牌产品，要说算是假冒伪劣，还真说不上，但是这种销售方式我就是看不惯，市场上这样类似的现象还有很多。

上面说的是经销商的问题，还有厂商的问题。例如电源标称的问题，之前有些电源不标称功率，例如有些品牌的“ATX 300”电源，实际功率可能只有200W，也可能是250W的，但经销商完全可以说产品标识中的“300”是产品功率。现在比较正规的一线厂商开始在产品上标明功率了，但之前也不标，造成用户选择的混乱。还有像最近一直没停歇过的显示器TCO标识混乱的事件，也是无德的开发厂商在故意误导消费者。

另外像买CPU，AMD Athlon XP型号混杂，连自己都不可能认清。之前的CPU不可能有假，顶多是超频，后来厂商锁定频率后，超频也不可能造假了。但是现在CPU中增加了PR值，一个PR值针对很多种频率值，有时行家也莫辨真伪。

还有一些被称为“白板”的CPU，是指从国外AMD封装工厂中流出的不合格产品，这些CPU经过晶圆切割后未经过测试，或者是测试不合格的次品，质量不稳定，是怎么流入市场的，根本没人知道。经销商有时候也不知道这样的CPU质量是否有保障，而又因为市场里的经销商流动性很大，他们常常许诺的保修期也并不可



靠。买电脑产品最好是厂商保修。

现在攒一台DIY电脑对用户的专业性（包括品牌和产品技术的）要求越来越多了。因为可选的品牌越来越多——这和厂商的市场策略有关，细分市场的结果就是价位档次差别越来越小，而种类越来越繁杂。像镭9550显卡的显存，有64MB和128MB显存的区别，又有64位和128位显存位宽的区别。仅参数的简单组合就有4种，此外还有频率差别，这使得不同品牌的镭9550显卡的价位从300多元一直到700多元不等。ATI官方只规定了4种规格，但是不同厂商制造的产品，规格达10种以上（而像几年前的TNT显卡，规格只有一种）。这样一来，显卡显存容量不会有假，但频率、位宽就有高、下之分，会造成性能和稳定性有很大差异，而消费者受害的可能性非常大。它依然是那个问题，即产品质量本身没有问题，但这依然在客观上为销售商制订价格提供了作假空间。既然都是镭9550，你又怎么知道价格是否合适呢？

专家自白：

我认为目前市场上的这种现象对于消费者最大的害处，是它增加了用户的学习成本。这些知识对于普通消费者的日常生活而言，并没有太大用处，学习它纯粹是为了不受骗。如果你不从事IT行业，这些知识就是浪费时间。我之所以认为这些知识对我有用，是因为我从事这一行业，但我认为大多数人不需要了解这么多技术细节。就好像你买电视，需要了解显像管和带宽的技术参数吗？买冰箱需要了解压缩机的品牌吗？

现在我能给读者的建议，大约只有两条：

1.购买前查阅专业媒体，在硬件方面，不建议看同一品牌的评测，建议看同类产品的横评。因为评测数据一般不会做假，还是比较公平的。另外对产品基本规格要分清，你起码要知道奔腾和赛扬的区别。2.可以找懂行的朋友一起去购买，或者找相对可靠的经销商。现在的情况也只能如此，否则又能怎么办呢？

每年到了3月中旬，杂志就要做“3·15”专题，这历来是春节长假回来后小编小记们比较头疼的一件事。做“3·15”专题远没有做情人节专题容易，因为我们拿不准，不知道为这个节日所做的专题，是应该喜庆一点，还是低调哀伤一点。消费者协会变得像警察局和医院一样，都能给我们以安全感，可我们谁也不想和它们发生关系。

而我们每次费尽力气做出专题来，却依然无法改变市场上的一些丑恶现状，并看着它们不断变种。

说一千道一万，如果市场不规范，人们就总会上当受骗，与假冒伪劣产品、现象不期而遇。反正，你不是在这事上栽了，就是栽在别的事上。有时，就是行家也不能避免……

本期专题谈的都是一些老问题了，只不过它们都是我们的专业人士亲自经历的，所以，他们想通过我告诉大家的只是：通过我们自己去改变现状，而在这个漫长的过程里，学会适应现状，保护自己。

仅此而已。

对了，忘了说一声：“消费者权益日”快乐！明年见。

“芯”有灵犀一点通

——透析解码芯片、玩转MP3

■湖南 YU

作为最受欢迎的普及型数码产品，时下“市场花园”中的MP3品种繁多，购买时究竟该更关注品牌、外形，抑或容量、功能，按什么标准才能在“百花丛中”找到自己的“最佳伴侣”，很多朋友对此无所适从。事实上，对于MP3来说——除了外形的美观，其灵魂应该在于美“音”。正如CPU对于一台电脑的重要性，解码芯片不仅决定了MP3的音质表现，也决定了整个平台从输入到输出的综合素质以至稳定性。因此，了解解码芯片的相关资料，除了能保证选购时胸有成竹，在面对诸如固件刷新、耳机升级等应用场合也会得心应手。而现在各MP3播放器产品**芯片型号的资料都可以通过其官方网站或者数码类网站轻松获得**，如果你希望有明确的选购目标，就跟我们一起来吧。

一、钢琴家和五线谱——解码芯片的作用



图1 比尔·盖茨亲自展示的iRiver H10

如你所知，与CD音乐不同，MP3、WMA等格式均是一种压缩音频，用一点点音质上的牺牲换来了通常差不多只及前者十分之一的文件体积（图1）。解码芯片的工作，就是将那些存放在MP3闪存或硬盘上的压缩音频解读出来，变成人耳可以听见的声波，这个过程就如钢琴家照着五线谱弹奏。同一首曲子，优秀的钢琴家可以给予欣赏者心旷神怡的感受，而糟糕的演奏者却会破坏音乐的美感。虽然演奏效果还和“钢琴本身”有莫大的关系——比如电路设计、闪存档次、焊接工艺、供电、固件等等——但符合自身欣赏水准和情趣的“钢琴家”却一定是MP3令主人愉悦的首要因素。

有些人或许会认为解码芯片就是DSP，这是比较片面的。解码芯片当然可能是一个DSP，不过它也可以是一个MCU，或者DSP+MCU，也许还加上ADC、DAC、USB那类模块，或者干脆就是一个拥有上百MHz处理能力的RISC架构CPU。关于它的精确描述应该是：一个以音频解码模块为核心、实现方式相当多元的集成芯片，或称解决方案。

> DSP（Digital Signal Processing）——数字信号处理器，日常生活中的声、光、气压等连续信号都可以以一种变量的形式加以数字化，歌声当然就是其中一种。此类信号从模拟转化成数字的过程即ADC，从数字还原成模拟的过程则称为DAC，DSP的主职就是管理这种过程。作为一种微处理器，它也拥有自己的“操作系统”，即平时我们所说的固件。

二、问天下，谁是英雄——解码芯片全面检阅

MP3市场的风景是如此独好，芯片业者枕戈待旦地觊觎着第一的宝座，厂商也寄望能凭借一种最具竞争力的方案来脱颖而出。然而对于每个消费者来说，从来没有最好，只有最合适。从功能的多少、编码的能力到价格的差异、音色的风格，各种芯片之间的分别既微妙又

深度十足，市场上常常可以见到厂家宣传“采用XXXX解码芯片，提供Hi-Fi级音质”等宣传语，其实就算采用相同方案的MP3音质音色亦大有千秋，充分认识其中种种的分别，乱花迷眼的烦恼自会变成信手拈来的快意。下面，就让我们分别来认识当前市场上硬盘式与闪盘式两种产品的主流解码芯片。

微硬盘式产品篇

1.微硬盘双杰：PP5020、SCF5249

选购提示

iPod系平淡的续航力尤其是内置电池的苦处一直是最让用户不满的地方，这和双核心的PP5020D芯片功耗大是有一定关系的。因此部分厂家在其他设计方面进行了改良，比如H10虽然续航力与iPod相同，但是却采取了可换电池的方式。

ARM和RISC——ARM是一种嵌入式微处理器核心设计，来自英国的ARM公司，被几乎所有手机芯片采用；RISC则是由IBM开发出的一种精简指令集CPU架构，与桌面平台的x86架构相对应。它在超级电脑、服务器和微处理器领域应用广泛，因硬盘式产品有着更高层次的应用要求，ARM RISC处理器从而作为性能更强大的MP3芯片解决方案登场亮相。

你很可能没听说过Portal Player这个公司，可是除非刚从火星回来，你不可能不知道iPod和iPod mini这对潮流宠儿，PP5020D（图2）就是它们的芯。同时，在今年CES大展上被比尔·盖茨亲自展示的那台iRiver H10也是以它作为主控芯片。PP5020D采用其独家Super Integration系统结构，以对称的双ARM7 TDMI核心为基础，两个80MHz ARM核心协作，最大处理能力高达133MHz，使其能够支持实时双向解码、480MB的USB 2.0、IEEE1394芯片、微硬盘、包括MultiMedia在内的多种存储卡、AAC和WMA音频、以及脱机的图像编辑和“打印之桥”协议。实际上，正是因为Portal Player去年向美国证监会提交的报告中显示PP5020支持图片音乐同步的幻灯片、彩色液晶显示和TV输出，才让苹果的iPod iPhoto尚未发布就人尽皆知。


图2

代表产品



图3



图4



图5

图3：iPod mini
图4：iPod iPhoto
图5：iRiver H10

受市场因素的先天制约，就算是知名大厂的一线产品都极少附送般配的耳机，其它随身听从好一点的到成本仅几元的更是千差万别。而作为音质保障的最后一环，耳机的重要性可以与芯片相提并论，因此有的放矢的自行升级不仅可行且往往收效明显。

耳机升级方案参考

H10标配的是可以接受的森海塞尔MX400（图6），欠缺只在于36mW推力没发挥空间，一个KOSS KSC35（图7）级别的耳机会令表现更上层楼，前提当然是不用来听古典乐。至于功率更强、细节丰富的苹果系，可选档次有好几个，如叠机PX100（图8），“铁三角”可谓是为iPod mini度身定制的ATH-CM3（图9），挂耳式ATH-EQ33（图10）则为声色两全之选，而歌德sr60（图11）更可提供“低烧级”的体验。


图6


图7


图8


图9


图10


图11

2.Motolola SCF5249

选购提示

这款芯片表现均衡，没有明显的缺陷，支持无损压缩格式是它最大的优势。但是目前FLAC格式的音频文件较少。

FLAC（Free Lossless Audio Codec），意即自由无损音频，它当前同样主要用于将的WAV文件加以压缩，平均文件大小为原来的55%左右，不过解压或即时播放的FLAC音档与原WAV文件别无二致，每个字节100%的完美吻合意味着完美无瑕音质。当前可以找到不少能编译FLAC的中文软件，其网站提供的版本是FLAC 1.1.2（http://flac.sourceforge.net/download.html）。尽管FLAC格式没有版权限制，并且拥有技术上的优势，但是APE仍然是当前最容易获得的无损压缩音乐。


图12

摩托罗拉是全球嵌入式处理器领域的领跑者，从收音机时代开始即拥有非常久远的半导体制造经验，SCF5249（图12）采用单芯片方案、最高时钟频率达140MHz。支持同步DRAM防震、USB 2.0、LINE-IN、彩屏、取代数码伴侣的USB HOST、视频播放等，功能相当全面。并且扩展和可开发性上佳，因此被MPIO、COWON等多家韩国一线大厂采用在自己的硬盘式产品上。基于32位元ColdFire架构的它不仅支持MP3、WMA、AAC，还具备了良好的升级潜能，OGG、FLAC都已在其上率先亮相，而凭借着对无损压缩格式的支持，基于SCF5249的产品绝对是目前MP3播放器中音质最好的。

MCU（Micro-Controller Unit）——微型单片机，主职为控制。如名字所示，MCU是一种拥有CPU、ROM等集成模块的芯片级计算机，低功耗的DSP实际上就是MCU的一个特异化分支，硬件和设计上的诸多特质使其非常适于处理实时高速的数字信号，而MCU相对则更易实现多功能化。是以一块主芯片集成DSP与MCU，还是分别采用两块芯片，就是单芯片与双芯片方案的分别，关于两者的差异稍后加以详述。

代表产品


图13



图15

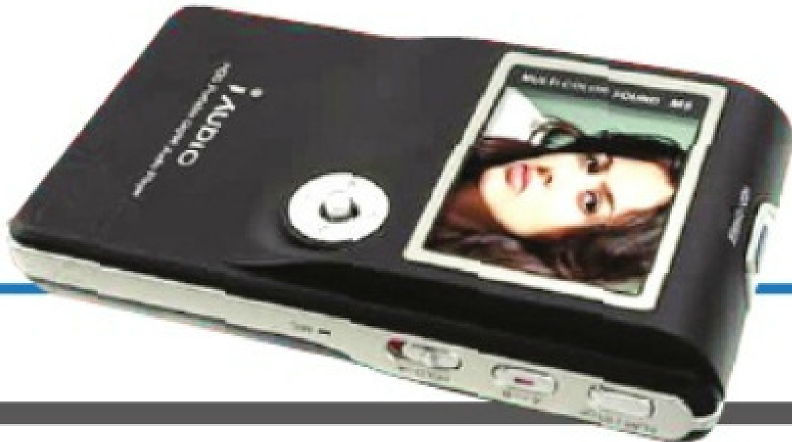

图14

图13：iRiver H320
图14：COWON M5
图15：MPIO HD200

耳机升级方案参考

以上几乎是全球最棒的几个品牌的代表产品。强劲的芯片、顶级的设计制作工艺，与高保真文件格式的组合，若加上一个B&O A8（图16）挂式耳机，在使用FLAC格式的前提下，实现甚至超越一般CD随身听的品质都有可能。不追求极端的话，ATH-CM5（图17）当属非常理想的选择。

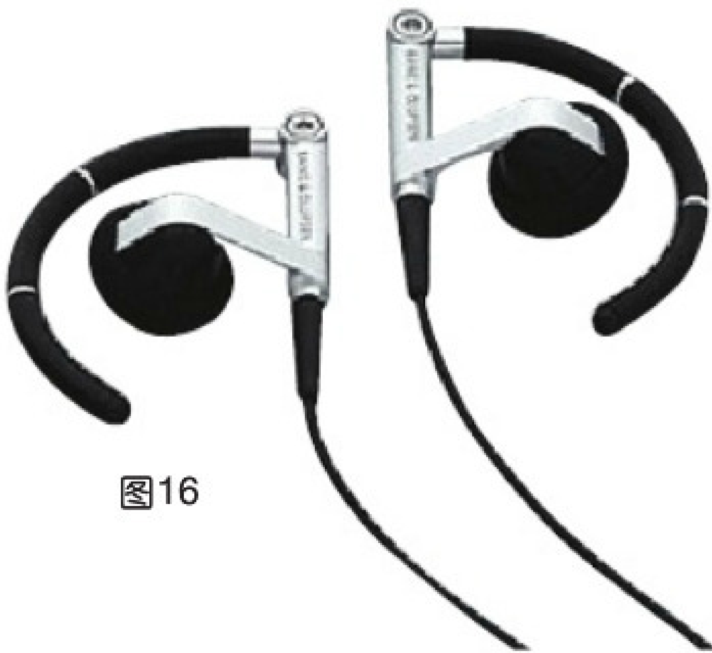

图16



图17

3.未来杀手：德州仪器 TMS320DA2XX

选购提示

当前市场上能够见到的，使用该芯片的产品还是以创新的Zen Micro为主。整体表现出色，功能全面。音质方面“数码味”较为明显，是其唯一的缺憾。

推荐对象

不在乎价格的完美主义者，特别是那些不想忍受内置电池充电麻烦的朋友。

德州仪器是世界半导体领域的领袖，TMS320DA255（图18）是其面向硬盘式产品的代表方案，集成有10位ADC和可提供闹钟功能的RTC（Real-Time Clock）单元，并搭载了TI自己带功放的TLV320AIC23编/解码芯片，该芯片支持口麦录音和线录，ADC、DAC可以在8～96k的区间内提供16bit、20bit、24bit和32bit的可调变采样，两者的输出信噪比最高分别达到90dB和100dB。同时，TMS320DA255支持包括SD、MMC及索尼记忆棒在内的多种存储卡，音频格式则兼容MP3、ACC、ADPCM、WMA、WAV，TI尚未在MP3芯片市场发力，其方案曝光率非常低，却为创新和戴尔所采用，最新代表产品Zen Micro的实际表现也异常抢眼，对照在车载音响领域的成功，加之近年在便携音乐领域50%以上的投资增幅，无论技术、产能或下游关系，TI都是一个极具实力的竞争者。

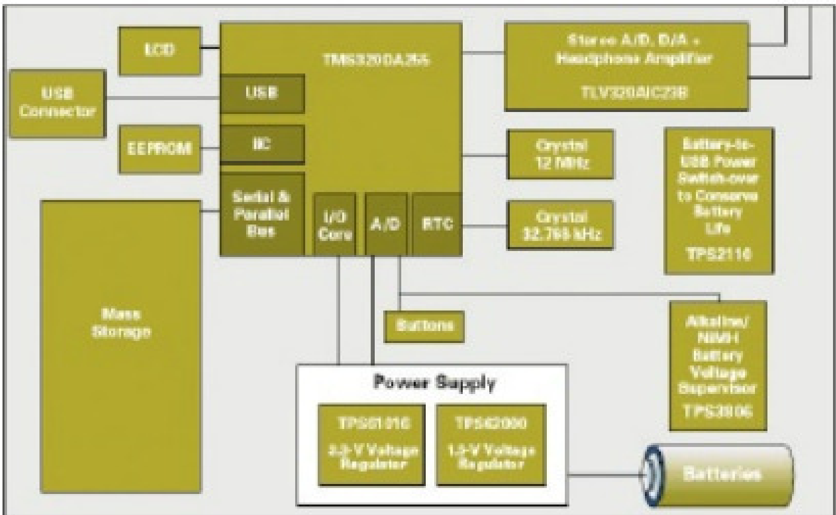


图18

代表产品



图20

图20：创新Zen Micro

耳机升级方案参考

标配耳机（图19）外观与ATH-CM系列相似，但是“数码声”的情况比较明显，音质方面接近索尼838，若准备升级建议至少以这个级别以上的为考虑对象，毕竟Zen Micro拥有数一数二的98dB信噪比。



图19

闪存式产品篇

1.市场枭雄：Sigmatel 3410/3420

选购提示

此款芯片功能全面，但也意味着没有突出的亮点，整合型解决方案有利于降低成本。目前市场上的新产品基本不再采用34X0方案。

推荐对象

适合要求全面功能，但又对性价比较为在意的消费者。

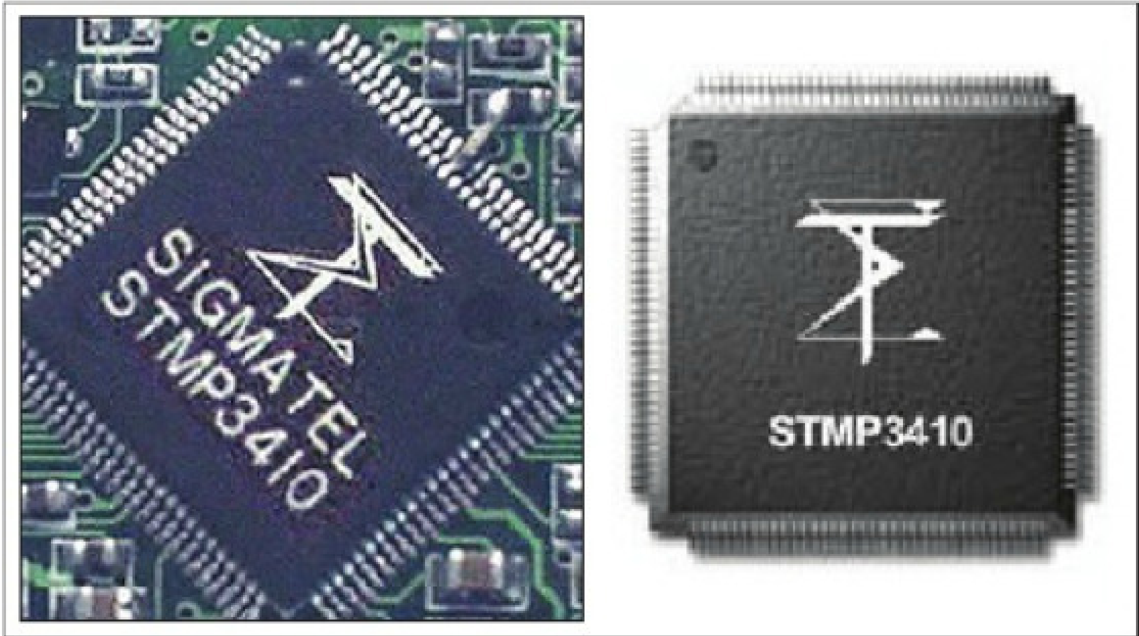


图21

美国的Sigmatel公司是三大音频芯片供应商中唯一坚持全线产品都采用单芯片方案的，主频为65MHz的3410就是一块集成到加上闪存、电源、外壳和显示屏就可以用的芯片。单芯片的成本、功耗、体积、结构相对双芯片的优势明显，加之Sigmatel的ADC、DAC工艺一直相当出色，高、低频虽然不怎么令人满意，整体感却平实中不失锐度。能够以优异的性价比和综合素质提供较好的音质，3410（图21）于是大受下游MP3厂商青睐，一

度拥有80%以上的占有率。接着众多下游业者又陆续开发了电子书、歌词同步、闹钟等功能，其后续产品也保持了物美价廉的特色。

代表产品



图22


图23


图24

图22：三星 55H
图23：MSC ha128
图24：JNC SSF800

2.Sigmatel 35XX

选购提示

DSP、MCU、DAC的集成意味着在音质方面会有不少的牺牲，同时受制于主频Sigmatel编码能力的薄弱，偶尔还会出现操作延迟，非固化的软件也是一个不稳定因素。

推荐对象

对于那些追求时尚小巧外形、性价比，或不太苛求音质而更注重多功能的用户，Sigmatel芯片的产品是最好的选择。特别是学生朋友，A-B复读、闹钟、FM等都是实用的项目。

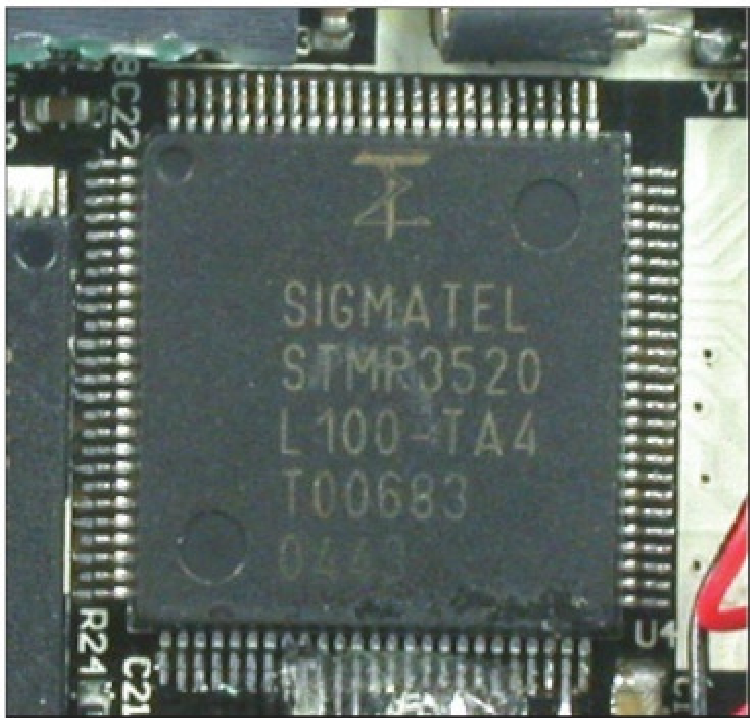


图25

以3520（图25）为主打的这个系列是Sigmatel当前的主力，3520的主频提升到75MHz，信噪比提升到95dB，提供了对VBR动态和384kbps/48kHz优质编码的完善支持。其它改进包括电源管理模式、强化的转换电路和功放、重设计的菜单系统、传输速度标称480Mbps的Hi-Speed USB 2.0。关于USB 2.0，现在有些号称支持的低端产品实际上采用的是3502芯片而非3520，前者的接口只是Full Speed USB 2.0，由原USB 1.1标准改名而来的它速度为12Mbps。值得一提的是，一些国厂品牌以芯片换代为契机，在开发和量产上抢先一步，从而与韩国一线大厂一起，让市面上基于3520芯片的产品无论是功能或价位都出现了足够多元的选择。此外，刚出炉的新苹果派——iPod Shuffle，也是采用的35系列面向硬盘式产品的3550。

代表产品


图26



图27


图28

图26：创新 Muvo V200
图27：魅族 E2
图28：Apple iPod Shuffle

耳机升级方案参考

因为是横跨整个高、中、低端的解决方案，基于3520芯片的各种产品间个体音质、音色参差不齐，实惠的创新HQ-65（图29）、KOSS P4，耍酷的飞利浦彩壳HE261、索尼时尚新秀E828LP（图30）都是值得考虑的对象。不过若非特例，搭配更高水准的耳机只会是大材小用。



图29


图30

3.音质皇族：Philips SAA775X/PNX0101ET/PNX0102

选购提示

高音表现略显平淡，终端产品体积偏大、价格昂贵、200多元的成本价和BGA封装令大部分在意成本的国内厂商很少有机会和Philips打交道。

推荐对象

被CD、MD陶冶已久，对MP3又期待又对音质有所顾虑的消费者，以及爱好音乐的“准发烧友”。


图31

Philips长期以来与iRiver和MPIO的联手,打造了MP3业界最佳品质的典范。SAA7750（图31）是其广为人知的产品，核心由73MHz的24位DSP和32位ARM RISC处理器所构成，可编程和任意升级，解码速率支持到320kbps，信噪比为90dB。支持多档EQ音效模式以及3D定位音效、超重低音，ID3、线录等功能一应俱全。其低、中音清越，高音过渡自然，声场渲染非常饱满到位。改进版本的PNX0101ET体积、功耗变得更小，性能则有所提升，因此输出功率达至18mW的同时续航力还有所加强。iRiver奢华之至的iFP-1090即是采用的这款芯片，而最新的PNX0102是不久前和512MB的MPIO FY400一起亮相的。

代表产品



图32

图32：创新 MX100

图33：夏新 μ008


图33

耳机升级方案参考

要想释放“音皇”的威力，MX500（图34）或以上档次的搭配才不会影响芯片的发挥。可选方案中，拥有恬静音色的索尼E888（图35）是喜欢轻歌慢曲听气氛朋友的首选；半开放的设计也便于户外使用；音特美ER6（图36）均是值得考虑的对象。


图34

图35

图36

4.后起之秀：Telchips TCC73X/TCC72X

选购提示

尽管Telchips的音质稳超Sigmatel是业界公认的事实，但是依然有诸如信噪比偏低，低频有所欠缺，若数模转化电路状况不佳则品质容易被拖累的问题，此外其功耗也较高。

推荐对象

对音质和功能都有较高要求而不太在意体积的朋友。

韩国Telchips属于新兴势力，其芯片性能仅次于Philips之后。TCC73X（图37）系列的主要区别是封装模式，730/731的主频均为80MHz。优势在于速度快，从一些搭配优秀运算单元的产品来看，Telchips芯片动态表现层次分明、声场稳定大气。其最新的TCC723采用32位ARM9 RISC处理器核心，内核电压2.5V、时钟频率高达120MHz，BGA封装的面积仅为10mm×10mm。除了HOST功能，相信随着开发进程的深入，将会有更强劲的产品出现。

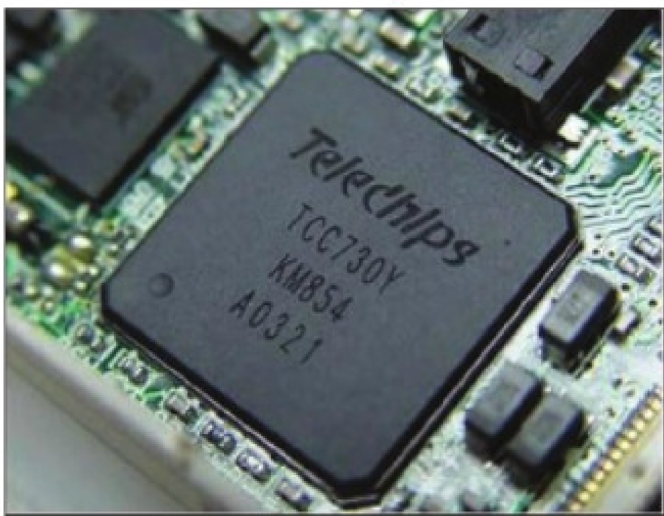


图37

代表产品

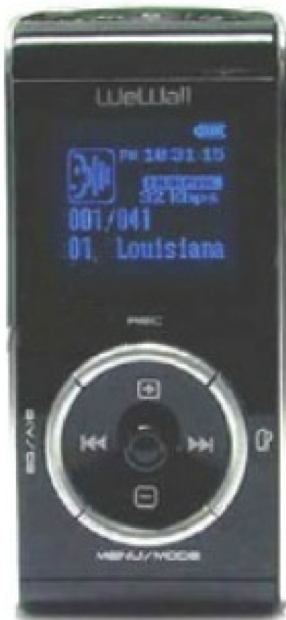


图38：Wewa王者之音
图39：朝华魔音系列



图39

图38

耳机升级方案参考

Telchips芯片的特质本身就十分对应流行乐的取向，索尼 Q55SL（图40）、MX系列甚至更好一点的E888都可以予以关注。



图40

6.逐鹿群英

其实从德州仪器、三星这种IC业界龙头到国内无闻的设计公司，还有许多业者正在或准备加入音频芯片战场。比如：

Atmel AT89C51ND1X——来自美国的知名半导体开发公司。DSP+MCU混合架构、主频100MHz。代表产品：夏新 μ-007 。珠海炬力 2087——服务好，在中低端市场占有一定份额，是最有实力的国内厂商。代表产品：海畅J620。Sunplus SPCA7550A——台湾省IC设计公司，价格低廉，音质普通，因返修率低渐被国内二三线厂商接受。代表产品：易普 yp101。ECT SkylarkII——韩国公司，其Skylark方案活跃于超小型钮扣机市场。 代表产品：丹丁 DX-8 Plus

结语

从存储介质里面读取数码音频、解码然后经过数模转换、功率放大、低通电路最后到耳机发声——由这个MP3工作的基本流程可以看出，诸多环节都对最终音质的形成发生着作用，此外还有至关重要的操作和电源系统等等。只有了解足够的相关资讯加上不妥协的精挑细选才是拥有自己理想MP3的唯一途径。

MP3播放器 纽曼七龙珠

音质一般

外观独特，做工精致

功能齐全

结论：小巧别致的MP3播放器

■晶合实验室 别理我

避免同质化是MP3播放器厂商在2005年努力的方向之一，纽曼七龙珠MP3播放器的设计虽然不算特别新鲜，但相信它一定能够吸引不少MM的眼球。

播放器机如其名，的确是呈球状，红色基调显然为女性优化设计，不知厂商是否会后续推出其他色调的产品。播放器机身制作工艺相当不错，按键手感尚可，OLED双色屏幕显示效果很好。产品还附赠了一个皮套，耳机可以充当挂绳，使用起来也很方便。

播放器功能相当齐全（支持MP3/WMA/WAV播放、FM调频收音、录音等），特别值得一提的是它强大的录音功能，可以通过Line in录制48kHz/320kbps高品质MP3，当然这对输入的模拟信号要求很高。遗憾的是耳机音质并不太好，低频较差，这也是同价位产品的通病。播放器采用USB 2.0接口，拷贝速度较快，内置锂电可以通过USB接口进行充电。



产品顶部的接口



OLED的显示屏字迹清晰效果不错

容　　量：	128/256MB
文件格式：	MP3/WMA/WAV
接　　口：	mini USB 2.0
尺　　寸：	44mm×36mm（最大直径、最小直径）
重　　量：	54g
附　　件：	耳机/USB连线/电源适配器/说明书/皮套
价　　格：	598/789元
电　　话：	010-96096200

操作键与整体设计风格一致，做工也不错

MP3播放器 Apple iPod Shuffle

■晶合实验室 别理我

结论：极致简化的功能，国内的消费可能要一段时间才能接受

😃 高水准的制作工艺

😃 强大的软件配置

☹ 外壳容易划伤

使用苹果的产品是对苹果所倡导的生活理念的品味。对于习惯冷色调、金属厚重感的现代人来说，这的确是一种另类体验——崇尚自我的思维方式以及轻松愉悦的享受。作为苹果第一款闪存型MP3播放器，iPod Shuffle将简约发挥到极致，在iTunes的强大支持下，我们得以自由地享受这个绿色“苹果”的美味。

产品的外观一如既往使用纯白色调，但细致之处还是能看出其深厚功底。iPod Shuffle沿用iPod圆形操控区域设计，轻触式按键，背后的切换开关用来开关播放器，以及切换按序/随机播放状态。当我们拨动这个开关时，嫩绿的底色便会出现在我们眼前。“随机播放”的位置在最下方，当我们选择它时，会展现出更多的绿色——充满了生命的活力与朝气。



侧面图

耳机和挂绳制作相当精致

从产品的包装上也能够感受到iPod Shuffle的自由风格，包装的左下方随机播放的交叉形标志彰显iPod Shuffle所倡导的“Shuffle”理念——240首歌曲永远不会重复一样的播放顺序，我们甚至不知道iTune上传了些什么歌，这是一种惊喜还是一种无序？仁者见仁。

对于大多数PC用户来说，iPod Shuffle和iTunes软件密不可分的关系有些让人困惑。实际上这只是习惯问题，两者的关系如同创新的SB Audigy2系列声卡和Creative MediaSource软件一样，只有相互结合，才能发挥最大功效。这一点上我们可以看到欧美用户和亚洲用户的差异——欧美用户对产品的直观认识基于应用层面，而亚洲用户则是基于技术层面。iTunes集驱动、播放器、文件管理器于一身，它根据用户对音乐的等级评定，将歌曲“自动填充”至iPod/iPod Shuffle（需要设置，也可以指定文件或随机上传），iTunes支持AAC格式（MP4音频编码标准），缺省状态下，它将MP3、WMA、WAV转换为AAC格式文件上传至播放器，保证音质，同时也很好地达到了格式兼容的目的。

iPod Shuffle采用SIGMATEL 3520解码芯片，虽然播放器没有集成其他功能，但这款芯片却是全能型选手，音质和省电能力令人满意，苹果很好地将这两方面的特点发挥了出来。播放器附赠耳机表现不错，在换用森海塞尔的MX 500后，音质更佳。iPod Shuffle没有液晶屏，所以电池的续航能力相当突出，完全充电（约4小时）后，能够播放8～12小时。

在Shuffle上市之前，国内不少媒体对其口诛笔伐，其实亲身体验一下，你会感受到它的独特魅力。P



盖子里面有弹珠，可以很稳地卡住iPod shuffle

USB接口处有“1GB”字样

容　　量：512MB/1GB
文件格式：MP3/AAC/WAV
显 示 屏：USB 2.0
接　　口：USB 2.0
尺　　寸：86mm×25mm×8.5mm
（最大直径、最小直径）
重　　量：21.5g

附　　件：耳机/耳机海绵套×2/挂绳/软件光盘/说明书/保修卡
价　　格：990/1490元
咨询电话：800-810-2399

数码摄像机 索尼HDR-FX1E

😟 作为家用级产品，体积、重量偏大
😟 DV/HDV模式兼容性不佳，后者需专业设备
😊 功能丰富，效果出众，支持HDV1080i标准
结论 在设计上有突出特色，定位略有模糊，高价位，高性能的产品

■晶合实验室 小虫

虽然HDTV电视在中国还未普及，但微软放出HDTV视频片段已让我们提前“惊艳”：原来视频可以这么清楚！拍摄这些HDTV视频用的可都是专业设备，现在，通过索尼HDR-FX1E数码摄像机，你也可获得能和专业电影相媲美的效果了。

HDR-FX1E是全球第一台符合HDV1080i标准的HD高清数码摄像机，它可摄录和回放HDV1080i标准的影像，使用户享受到1440×1080分辨率的高清晰视频效果，和传统PAL DV制式相比（720×576）分辨率大大提升。HDR-FX1E通过MPEG-2编码技术进行帧间压缩，使HDV制式可在现有DV带上进行录制和输出（需数字广播环境），当然它也能工作在DV制式下。

HDR-FX1E拥有3块大尺寸CCD感光元件，每块CCD的尺寸均与目前DC流行的1/2.7英寸感光元件相当，它们分别对R、G、B三原色感光，然后合成彩色图像。由于总像素只有112万，单个像素的感光面积非常大，3CCD系统在动态范围和色彩还原指标上是单CCD系统所无法比拟的。HDR-FX1E采用蔡斯Vario-Sonnar多层T镀膜镜头，拥有12倍光学变焦，最大光圈达1.6，即使在最广角端也能有效地控制画面变形。强大的镜头和感光元件确保HDR-FX1E的画面拥有真实的色彩还原、超高的分辨率和优秀的动态范围，满足用户最苛刻的质量要求。HDR-FX1E支持12/16比特PCM数码立体声，可提供优越音质。

HDR-FX1E还拥有许多专业功能，如遥控器、机械变焦/对焦装置、超级光学防抖（Super Steady Shot）功能、中央标线、ND滤镜控制、换景效果等，操作方面需要一定时间来上手。限于篇幅，就不在此具体介绍了。



蔡斯多层T镀膜镜头，摄影爱好者梦寐以求的顶级光学设备



LCD下的控制台，在手提拍摄状态下也可享受完备的功能



回放状态下LCD屏幕的实际显示效果



侧的IRIS旋钮和2档ND滤镜控制，可获得特定的画面效果





HDR-FX1E背面的按钮也不少，光学取景器效果不很理想

项目	参数
感光元件	3CCD（1/3英寸）
分辨率	112万像素
水平清晰度	1080线
镜头	蔡斯Vario-Sonnar多层T镀膜（焦距32.5～390mm，光圈1.6/4.5～54）
光学变焦	12×
显示屏	3.5英寸彩色LCD（25万像素）
尺寸	365mm×181mm×151mm
接口	IEEE1394
重量	2.255kg（实测，含电池）
附件	电池2组/充电器/腕带/电源线/镜头防护罩/无线遥控器/AV线/分量视频电缆/肩带
价格	29 800元
咨询电话	800-810-2228

手机 BenQ S700

结论：体积小巧、功能丰富的白领手机
多媒体功能强大
铃声和主屏幕表现优秀
整体响应速度较慢

■晶合实验室 龙猫（移动版）

BenQ近期推出了面向高端手机市场的"多媒体手机"S700。S700比较小巧轻便，镜面烤漆效果的前壳做工精细，美中不足的是由于过于强调光滑，使其表面极易留下指纹，影响整体美观。其内屏明亮细腻，色彩过渡自然；外屏可在合上翻盖时做自拍镜或用来阅读短信。

S700的多媒体性能是其最大卖点，该机内置带有LED闪光灯的130万像素CMOS摄像头，可拍摄最大分辨率为1280×960的照片，并支持不间断摄录，最大分辨率为352×288，30帧/秒的有声MPEG-4视频，拍摄内容可存放在机身内存或mini SD卡内。由于送测的是一部工程样机，在室内拍摄时感光度明显不足，拍出的照片非常昏暗。而摄像时感光度则明显提高，这也说明感光度不足的问题出在软件上。S700的多媒体回放的效果相当出色。但是由于送测样机并未提供耳机，因此无法对其耳机音质进行评测，真是非常遗憾。S700支持MP3铃声，而且其外置扬声器声音洪亮，穿透力较强。拍摄的图片可用幻灯片方式自动连续播放，并可实现变脸和动感变脸功能。机器提供的几种变脸效果十分有趣，还可作为手机桌面使用，一定会令不少用户乐此不疲。而搭配容量1100mAh的电池将为短片摄录和多媒体娱乐提供有力保障。

S700的短信功能独具特色，用户可以在短信和彩信的菜单下建立文件夹，将交流信息分类保存，便于查询。当机主不方便接听来电时，长按机身侧键在拒绝接听的同时，会自动向来电号码发送一条机主预设的短信作为回复，类似某些网络通讯软件的自动回复功能，是个非常方便而且贴心的功能。但是无法更换短信提示音和按键迟滞现象令人遗憾。

作为一款定位较高的多媒体手机，S700的整体表现中规中矩。评测中发现的问题厂家表示在正式销售的版本中已经修正。如果能在外观设计和一些细节上多下功夫，相信这款手机更容易受到注重功能和个性化的白领一族的青睐。

背面的扬声器体积很大，音量充沛

蓝色背光色彩均匀，亮度不错

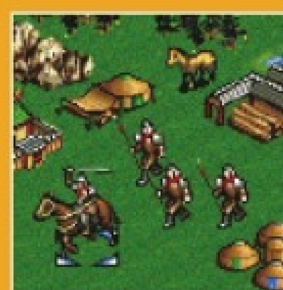
130万像素摄像头以mini SD卡为存储介质

网络制式：GSM/GPRS
显 示 屏：26万色TFT（内）/4096色CSTN（外）
摄 像 头：130万像素
铃　　声：64和弦，支持MP3
尺　　寸：82mm×41.5mm×21.6mm（折叠）
重　　量：90g
附　　件：不详（样机）
参考价格：3499元
联系电话：0512-68095919



手机百宝箱

大汉王朝



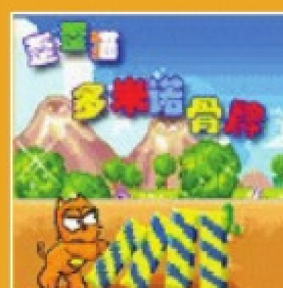
游戏容量：60kB
游戏类型：策略游戏
系统平台：JAVA
收费价格：8元

下载途径：移动梦网→百宝箱→游戏百宝箱→情景类→大汉王朝；或发送短信Y到32106551



游戏介绍：“犯强汉者，虽远必诛。”汉朝初年，匈奴屡犯边境，汉高祖刘邦亲征被围白登，侥幸脱困后，认识到汉军当时实力不及强悍的匈奴铁骑。于是对匈奴采取了韬光养晦的策略，一面送礼和亲，一面积极富国强兵养马，历经文、景二帝，到汉武帝时终于开始了对匈奴的反击。《大汉王朝》正是一款以此为背景的大型策略游戏，类似经典游戏《文明》的回合制操作方式。游戏共有6关，每一关有特定的任务，还有“手动战斗”和“自动战斗”两种模式供玩家选择。游戏中有多个兵种，按右功能键选择该兵种部队时，再按左功能键可以查看其信息。

歪歪猫多米诺骨牌



游戏容量：49kB
游戏类型：益智游戏
系统平台：JAVA
收费价格：5元

下载途径：百宝箱→游戏百宝箱→益智类→歪歪猫多米诺骨牌；或发送Y到号码32106551

游戏介绍：美洲印第安部落有一个风俗，在重大事情上会采用多米诺骨牌的形式来向上天祈祷，可是骨牌的排列往往会缺少一些关键的牌，恰好旅游到此的歪歪猫乐于助人，开动脑筋，帮助酋长完成祈祷仪式……游戏的每一关需要放置的骨牌是不一样的，玩家想好放置骨牌的位置，然后从开头带有绿色小方块的招牌旁边的骨牌开始推起，推倒所有的骨牌后，尽头带有X标志的地方会出现宝石，拣到宝石就能进入下一关。不同颜色的骨牌的作用是不同的，开动你的脑筋，可是有时间限制的哦。



升级热报

魅族

2005年2月3日发布5.001固件包。

适用机型:ME/MEV6/MEV7/MIP7/MIP7S

下载地址：http://www.meizu.com/MeizuMP3LiveUpdate/Meizu%202005%20build%201.126.exe

爱可视

Gmini 400系列多媒体播放器最新Firmware 1.3.04版（2005年1月29日发布）

下载地址：http://www.archos.com/download/firmware/gmini400/1.3.04/UPDATE_Gmini400.aos

注意：由于技术原因，一旦将Gmini 400升级到这一版本的操作系统，将再也不能降级恢复到1.3.04之前的版本。

MPIO

2005年2月17日发布FY200固件版本1.15UMS。

下载地址：http://mpio-digitalway.com.cn/tools/firmware/fy200_1.15（ums）.zip



柯达

2005年1月宣布了两款数码相机型号为CX7430及DX7590的最新固件。

下载地址：

CX7430：http://wwwcn.kodak.com/global/zh-cn/service/downloads/dln_ekn.jhtml?ekn=EKN027989

DX7590：http://wwwcn.kodak.com/global/zh-cn/service/downloads/dln_ekn.jhtml?ekn=EKN029622

尼康

2005年2月1日公布了数码相机COOLPIX 8700的Ver.1.3版本固件。

下载地址：http://www.nikon-image.com/jpn/support/downloads/digitalcamera/firmware/e8700/e87v13jw.htm

2005年1月17日D70固件更新到B1.03。D70的固件一共有2套，分别是A和B，此次更新的仅是B部分。

下载地址：http://www.nikon-asia.com/downloadstuff/Firmware_UserManuals/D70%20v1.3/firmware_v103.zip

让硬盘动起来

——NTFS动态磁盘平民化应用

■北京 定慧寺·世袭僧

编者按：NTFS磁盘格式一向以高效率和良好的安全性而颇受赞誉，但这些只是NTFS最基本的功能而已，其实NTFS还有很多实用性很强的功能。想成为NTFS应用的高手，不妨阅读此文。文章可能看起来有点晦涩，但操作步骤和原理都非常简单。

谈到Win2000/XP下NTFS格式的应用，很多人都认为无非是其带来的权限设置、EFS加密文件系统，相比FAT32更高的磁盘效率、更少的磁盘碎片等。其实以上这些仅是NTFS文件系统最基本的应用，也确实为个人用户带来了一次革新的体验，其实NTFS文件系统还有许多有用的特性，尚不为个人用户所重视，比如扩展分区容量、用多块硬盘组成超大容量分区、搭建RAID提升系统性能等。这些应用都是基于一种更高级的磁盘模式：动态磁盘。网络上丰富的资源使硬盘越来越不够用，最好的办法是添加一块新硬盘。但是如果不想增加目前分区数量，只是想把现有分区扩充容量，动态磁盘无疑是不二选择。另外，随着电脑配置的升级，硬盘性能的瓶颈效应越来越明显，动态磁盘也是提升硬盘性能的法宝之一。

一、从基本到动态的进化

动态磁盘突破了基本磁盘对于分区数目和类型的限制。以往基本磁盘中只允许最多4个主引导分区和一个扩展分区，现在在动态磁盘中，用户可随心所欲地建立一个又一个的卷，除了磁盘自身的容量限制，不会有任何类型或数量的限制。

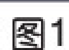


图1

随着操作系统从DOS→Win3.X→Win9X→Win2000/XP的更迭，磁盘文件系统也经历了FAT16→FAT32→NTFS的进化过程。在这个过程中，NTFS引入个人操作系统，成为整个系统安全性提升的基石，用户从此可以控制文件/文件夹的访问权限，对重要数据进行可靠的加密，而且新的文件系统也变得更加“干净”——磁盘碎片的问题得以有效控制。但Win2000/XP的“磁盘管理”程序（在“运行”中输入“diskmgmt.msc”）中磁盘状态描述多出了“基本”二字（图1）。如果说通常使用磁盘系统是一种“基本”应用方式，那么肯定会有一种与之对应的“高级”方式，这就是NTFS的“动态磁盘”。

“基本”与“动态”最直观的区别在于，在以往的文件系统中，我们无法随意扩展分区的大小或将分区合并。这样的方式造成磁盘利用率较低，现在无论游戏、影片、音乐或常用软件，文件大小动辄就几百MB，经常发生若干个分区的剩余空间都不足以容纳的情况。这时我们只有借助第三方工具（如PQmagic等），才能在不损失数据的情况下将这些零碎空间组合起来加以利用。而所谓的“动态磁盘”意思就是磁盘上的分区状态是可以随时调整的，我们不仅可以在无损的情况下调整分区的大小、合并分区，甚至还可让一个分区的空间分布在不同的物理硬盘上。而“分区”到“卷”的变化并不仅仅是灵活性的提升，更可大大提高磁盘的读写性能和抵抗数据意外损失（容

错）的能力。

要将一块基本磁盘转换为动态磁盘，必须至少拥有1MB的硬盘自由空间，即1MB没有划分入任何分区的空间。使用Win2000/XP安装光盘进行分区的用户，系统会预先保留8MB的剩余空间不划入任何分区以供转换之用。但使用DM等磁盘工具进行分区的用户，通常不会有剩余的磁盘空间。这时可利用PQmagic等软件减少任意分区的1MB空间即可转换。

动态磁盘将使用这1MB空间来存储“磁盘管理数据库”，这个数据库将被自动放置在磁盘最末端以有别于储存在第一扇区的分区表。当系统中存在多块磁盘时，系统将自动复制“磁盘管理数据库”到其他所有的动态磁盘上。也就是说，每个磁盘上的“磁盘管理数据库”都将包括其他所有的动态磁盘的卷信息，最多支持512块磁盘。这样如果某块磁盘上的“磁盘管理数据库”被破坏或丢失，信息可自动用其他动态磁盘恢复。这个机制使动态磁盘用户避免了以往各种由引导区故障导致的问题，增强了磁盘的稳定性。

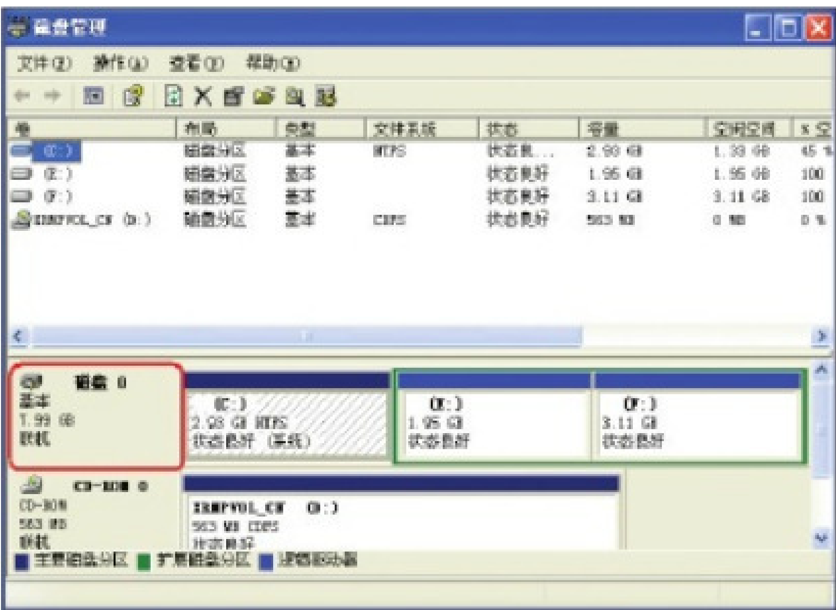


图2

将基本磁盘转换为动态磁盘的方法非常简单，并且十分安全，不会损失任何数据。在“开始”菜单中选择“运行”，输入“diskmgmt.msc”即可打开“磁盘管理”程序（图2）。在需要转换为动态磁盘的磁盘（不是磁盘分区）上打开右键菜单，选择“转换到动态磁盘”（图3）。在弹出的“转换为动态磁盘”窗口中，确认所选的磁盘正确无误（图4），点击“确定”进入“要转换的磁盘”窗口（图5）。通过“磁盘内容”项，我们可以了解要转换的磁盘中的分区状况，图中为单磁盘系统转换，所以“磁盘内容”中包括有系统分区、启动分区等。点击“详细信息”可更具体地了解分区的状况（图6）。再次确认目标无误后，点击“转换”，系统会再次询问是否要进行磁盘转换（图7），并且提示转换后除了当前系统，其他操作系统将无法正确引导（图8）。确认后再次提示当前的文件系统也将被卸下，再次确认后会要求用户重新启动系统。

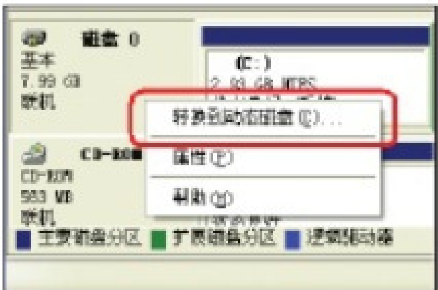


图3

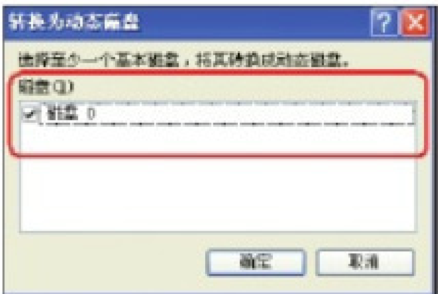


图4



图5

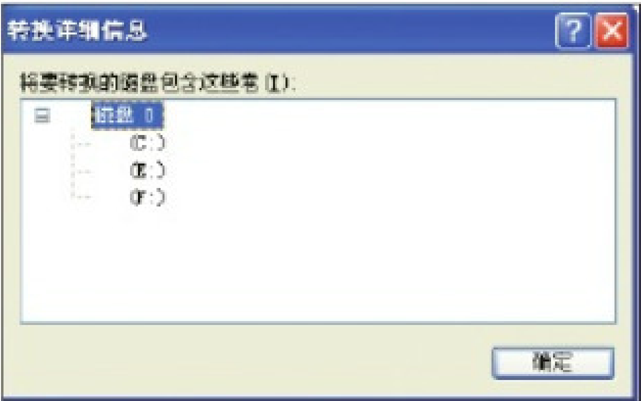


图6

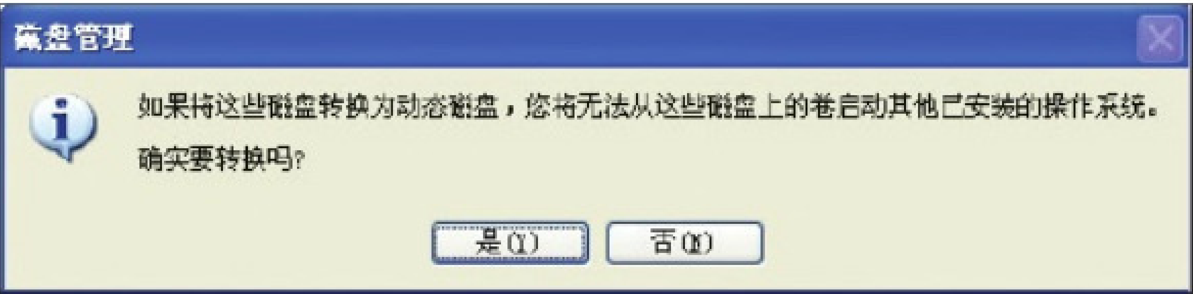


图7



图8

由于转换磁盘状态将使安装多系统的用户，无法进入安装在动态磁盘上的其他系统（即使该操作系统支持动态磁盘也无法引导），也就是说动态磁盘不支持多系统。同时转换磁盘状态也会影响到部分第三方磁盘工具，因此在转换过程中系统总是不厌其烦地提示用户多次确认操作步骤，以防止误操作。

磁盘转换的过程可以说是在瞬间完成的，在点击确认前，请务必再次仔细考虑是否需要转换，以及选择的磁盘是否正确。



图9

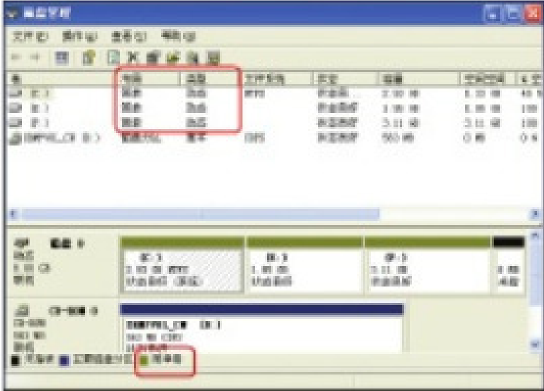


图10

重新启动后，系统将提示找到新硬件（图9），并且再次要求重新启动。重新启动之后，磁盘从“基本”进化到“动态”，而原先的“分区”现在被称为“简单卷”（图10）。

如果用户将一个全新的磁盘添加到Win2000/XP系统，那么在系统启动后将自动执行“磁盘初始化和转换向导”程序。这个程序在进行磁盘初始化的同时将自动将新的磁盘转换为动态磁盘。

尽管动态磁盘也可以恢复到基本磁盘——恢复的过程称为“返回（Revert）”——但实际上可以认为基本磁盘转换到动态磁盘的过程是不可逆的，因为在返回之前，必须首先通过磁盘管理程序删除所有的卷，这就



图11


图12

意味着将会丢失所有的数据。返回的操作十分简单，首先删除磁盘上所有的卷，使磁盘上的所有空间变为“未指派”状态（图11）。然后在右边的磁盘状态部分调出右键菜单，选择“转换成基本磁盘”项（图12），等待片刻就可以完成转换了。这种设计有值得商榷的地方，相比基本磁盘转换到动态磁盘的过程，动态磁盘返回基本磁盘并不是一个面向用户的过程，在没有任何更深层次的对话框确认的情况下，磁盘状态的转换直接完成，容易造成误操作。因此在进行该操作的时候，用户必须十分明确自己的目的，并且考虑周全，提前备份所有数据。

由于系统卷是无法在磁盘管理程序中删除的，因此包含系统分区的磁盘一旦转换为动态磁盘，就无法在当前系统中返回基本磁盘。但也不是完全没有办法返回基本磁盘，至少可以通过进行低级格式化，强行抹除“磁盘管理数据库”，重新建立分区表，从而返回基本磁盘状态。

二、“动”起来的卷

转换至动态磁盘后，用户可更加灵活地调配和利用磁盘空间，可以说磁盘应用从此具备了机动性，提高了磁盘的利用率，同时还为用户提供了一些有趣又实用的功能。但是动态磁盘的目的不是要取代PQmagic等磁盘工具，而是将重点放在性能的提升和增加磁盘利用率上。

1.利用扩展功能解决“顽固”的8MB剩余空间

微软当然不可能为了解决这么小的问题而在磁盘系统上大做文章，扩展功能真正的意义是扩充除系统卷以外的任意简单卷的容量，可用于解决常见的磁盘分区空间不足。这个功能看似鸡肋，但是事实上扩展功能是实现更高级的“跨区卷”的基础。

在安装系统时进行磁盘分区，总会有8MB的空间无法使用，还在为那永远都分不掉的8MB空间耿耿于怀吗？通过卷的扩展功能，可以把它变为除系统卷外任意卷的一部分。

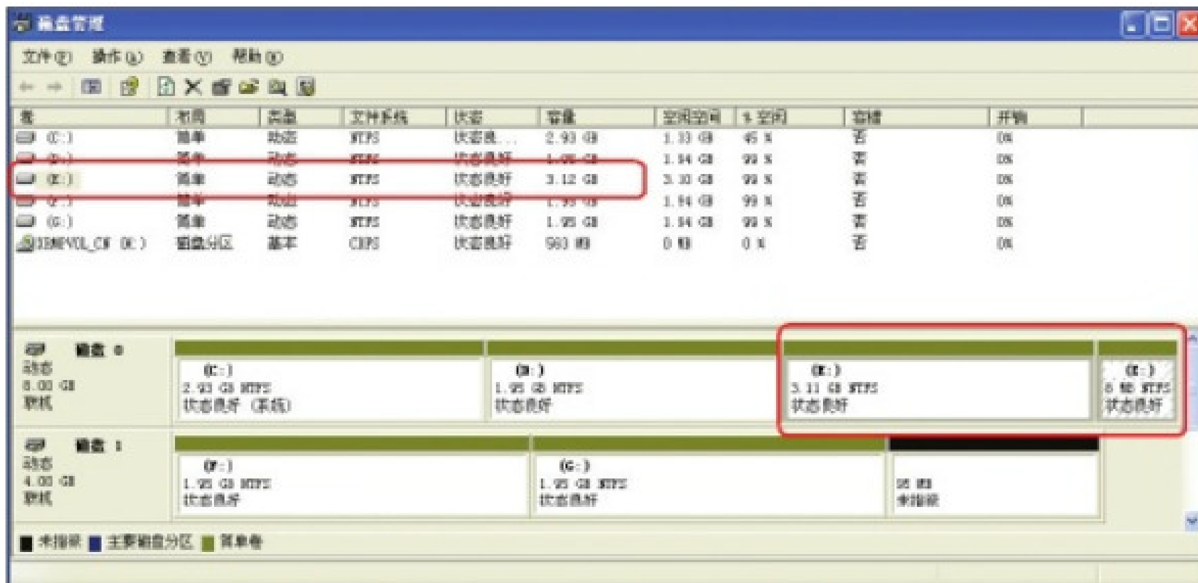

图13


图14

打开“磁盘管理”程序，点击希望扩展容量的卷，调出右键菜单，选择“扩展卷”（图13），打开“扩展卷向导”程序。点击“下一步”进入“选择磁盘”窗口（图14）。在右边的“已选的”对话框中会自动选入要扩展的卷所在磁盘上的“未指派”空间，图中为使用WinXP安装光盘分区后剩余的8MB空间。在左边的“可用”对话框中将列出其他磁盘中的“未指派”空间。在“卷的大小总数”对话框中显示的容量是当前卷在扩展“已选的”空间后的总容量。如果不希望用完所有的“未指派”空间，可以在“选择空间量”中调整。

确认设置无误后，点击“下一步”将进入“完成扩展卷向导”环节，在这里用户需要再次确认要扩展的容量以及磁盘（图15），点击“完成”就可以完成整个


图15


图16

卷的扩展操作。扩展之后，原本为“未指派”的8MB空间，也变成了“状态良好”的卷（图16），并且和被扩展卷同名（图中被扩展的是简单卷E）。不要担心系统中会出现两个E盘，打开“我的电脑”，你会发现依然只有一个E盘，不过容量增加了8MB，使用起来也和一个卷完全一样。

2.动态无极限——将卷扩展至其他磁盘

跨区卷的出现，使得卷的容量从此不再受到磁盘的限制，用户可以使用几块硬盘来轻松建立超大容量的卷，也可以将手头闲置的小硬盘组成一个大的卷来使用。当然跨区的真正目的就是为了让用户可以更加灵活的使用磁盘，并且提高利用率。

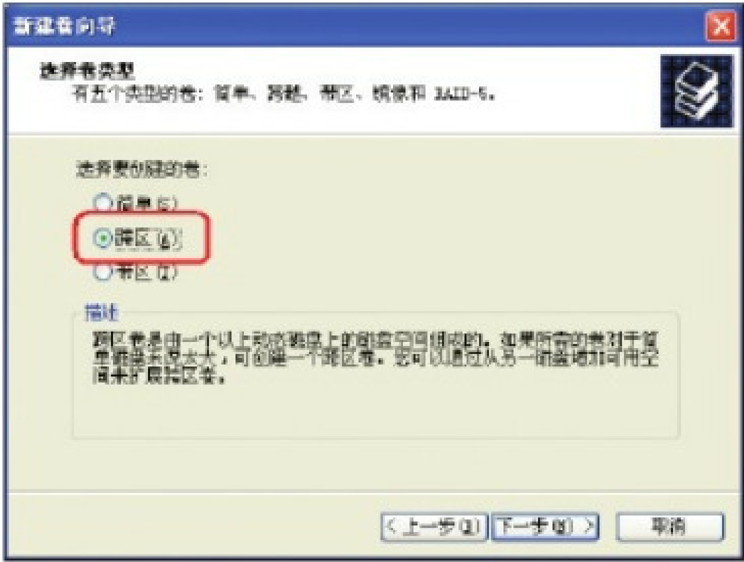

图17

如今再大的硬盘也会迅速被通过网络等手段获取的海量数据所填满，最好的选择就是增加新的硬盘。以往新的硬盘添加到系统中，必须为新硬盘划分一个或若干个独立的分区，用户必须面对将同类数据存储在多个分区带来的管理问题。而且增加新的分区后，有可能出现盘符交错的问题而导致部分应用程序无法正常启动。通过动态磁盘的扩展功能，可以为某个卷增加来自新硬盘的空间，过程与前面扩展卷的操作基本相同，只要在“选择磁盘”时，将其他硬盘上的未指派空间添加到“已选的”对话框中（图17），然后像扩展卷一样继续操作就可以了。


图18

为了保证操作系统的稳定和安全，系统卷是不允许扩展和跨区操作的。

当然用户也可利用这些未指派空间来生成一个独立的跨区卷，具体做法是在任意一块未指派磁盘空间上调出右键菜单，选择“新建卷”（图18），在“新建卷向导”中选择建立一个“跨区卷”（图19），其后的操作与扩展一个跨区卷完全相同。


图19

某些用户可能会认为跨区卷相当于RAID 0（见后文），能够提供最佳的磁盘性能。这样的观点是错误的，因为RAID 0模式要求所有数据被交替地、均匀地分布在各磁盘之上。在跨区卷中数据则是顺序地写入，因此无法有效提升性能。

3.硬盘上的“壶中世界”——卷的挂接

有不少用户在使用大硬盘后面临的问题就是分区过多，打开“我的电脑”，七八个分区是常有的事。这么多的分区会增加管理的负担——要搞明白它们都存储了什么确实不是件容易的事情——而且随着虚拟光驱的加入，盘符作为一种资源，也开始逐渐“走俏”了。增添新硬盘的用户更是要为这个问题而发愁，不分区就无法使用新的空间，但是分区就会导致盘符过多。挂接功能的初衷，正是简化管理和节约盘符资源。而本文则给大家提供一种额外的应用选择——“壶中世界”。

记得《轩辕剑》系列的“壶中世界”吗？外表看起来小小的壶，里面却别有一番广阔天地。要是能在硬盘中创造这样一个卷——看起来容量很小，但却能放下N倍于自身容量的东西，你相信吗？利用自Win2000开始引入的“挂接”功能，就可以为我们完成这个看似不可能的任务。

卷的挂接不受挂接卷与目标卷的容量影响，大容量的卷一样可以挂接在比自己小的卷中。同样挂接卷也没有数量限制，用户甚至可以将所有的卷都挂接到某个卷中。通过挂接卷，可以有效地减少卷的数量。但是用户应当尽可能地使用扩展功能，只在不能删除卷或者有特殊要求不能扩展的情况下进行挂接。系统卷同样可以挂接到其他卷中，但是一定注意不能删除系统卷的原有路径。



图20



图21

首先我们利用“顽固的8MB”来创造一个很小的“壶”（图20），并且给它分配一个驱动器号，比如：I（图21）。现在来构筑一个“壶中世界”，将容量为1.95GB的简单G盘放入这个很小的卷里（图22）。在G盘上调出右键菜单，选择“更改驱动器名和路径”，进入“更改G盘的驱动器号和路径”窗口（图23）。首先选择“删除”将驱动器



图22

号“G”删除。现在我们就拥有了一块容量为1.95GB，但没有盘符的空间。这块空间在“我的电脑”中是无法看到的，就好像不存在一样，其他程序也无法直接访问它。



图23



图24



图25

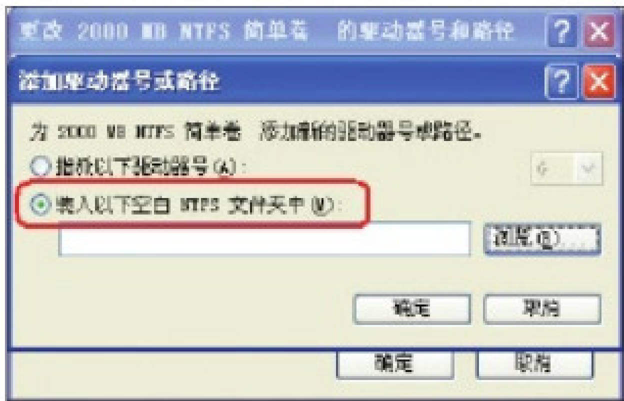


图26

接下来就是要把“壶”与“壶中世界”组合在一起了。在“壶中世界”上调出右键菜单，选择“更改驱动器名和路径”，弹出窗口的标题也变为“更改2000MB NTFS简单卷的驱动器号和路径”（图24）。点击“添加”按钮，在弹出的“添加驱动器号或路径”窗口中选择“装入以下空白的NTFS文件夹中”（图25），然后单击“浏览”来选择路径。在“浏览驱动器路径”窗口中选择我们的“壶”——I盘，然后选择“新建文件夹”创建一个文件夹，就叫“壶中世界”好了（图26）。两次“确定”之后就完成了“壶中世界”的构建。

如果想要将被挂接的卷恢复为独立的卷，可直接在目标卷中删除挂接卷的目录，然后通过磁盘管理程序重新分配驱动器符即可。挂接卷可理解为卷的快捷方式，因此删除对应目录并不会影响其中的数据安全。但如果在其中安装了应用程序，则可能因为路径的变更造成部分程序无法使用。只要重新设定应用程序的相关路径（部分程序还可能需要修改注册表键值）即可解决。

现在打开“我的电脑”，查看I盘的状态，可以看出容量没有发生任何变化（图27）。打开I盘，会看到一个使用驱动器图标的“壶中世界”的文件夹（图28），容量是1.95GB，远远超过了I盘的容量。

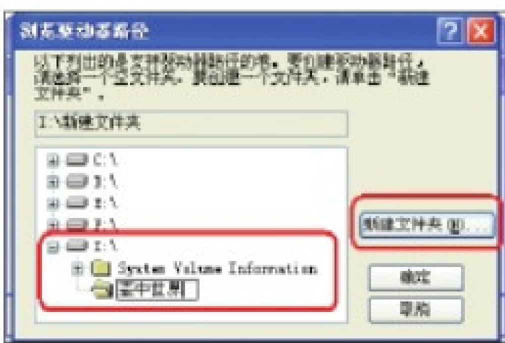


图27



图28

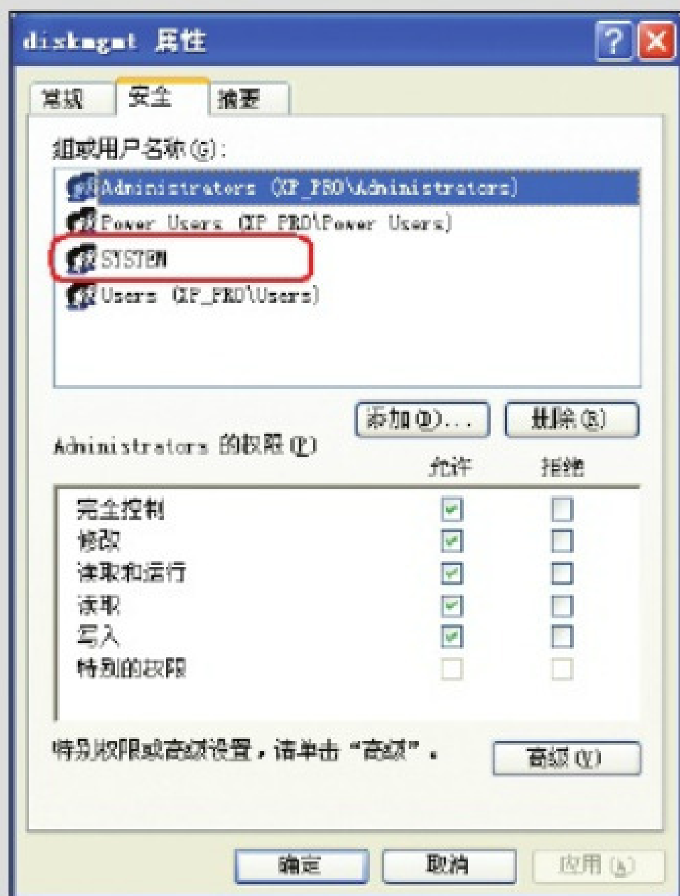


图29

尽管系统卷不允许进行扩展、跨区，不过仍然可以通过挂接的方式来变相地扩充系统卷的容量。如果挂接在“Program Files”目录下即使系统卷空间不足仍然可以安装程序。注意卷是不能被挂接在目标卷的根目录下，挂接路径必须为某个子目录。

磁盘管理程序（diskmgmt.msc）是最容易泄露“壶中世界”秘密的工具，由于可通过它来修改挂接卷路径，因此要保证“壶中世界”的安全，就需要管理好这个程序。磁盘管理程序位于系统卷下的“Windows\system32”目录下，文件名为“diskmgmt.msc”。我们可通过设置这个文件的访问权限来控制其他人使用这个工具的权利（图29）。但要注意绝对不能删除或修改“system”对这个文件的权限。

三、使用基于动态磁盘的“软RAID”提升系统性能

当前PC性能提升的瓶颈之一就是磁盘性能，硬盘落后的传输速度无法满足系统的快速海量数据处理需求。动态磁盘的RAID功能可以在近乎零支出（购买硬盘的钱还是要花的）的情况下最大限度地提升你的磁盘性能。RAID带来的性能提升效果是非常巨大的，强烈推荐经常使用Photoshop、3D MAX等大型软件的用户使用。

磁盘阵列（RAID）

RAID是英文Redundant Array of Independent Disks的缩写，翻译成中文即为独立磁盘冗余阵列，或简称磁盘阵列。RAID是一种把多块独立的硬盘（物理硬盘）按不同方式组合起来，形成一个硬盘组（逻辑硬盘），从而提供比单个硬盘更高的存储性能和提供数据冗余的技术。RAID技术经过不断的发展，现在已拥有了从RAID 0到RAID 6共7种基本RAID级别。不同RAID级别代表不同的存储性能、数据安全性和存储成本。数据冗余的功能是在用户数据一旦发生损坏后，利用冗余信息可使损坏数据得以恢复，从而保障了用户数据的安全性。

RAID可以最大程度地提升磁盘的读写性能和容错性能，但以往构建一个RAID往往需要额外的硬件支出。现在部分主板集成了RAID控制芯片，由于性能和价格的原因，使用这种主板的普通用户也不多。动态磁盘对RAID的支持是完全基于软件基础的，只要用户拥有2块硬盘，就不需要额外的硬件支出，因此这种基于操作系统的支持方式也被称为“软RAID”。

目前基于动态磁盘的“软RAID”共有3种模式：RAID 0、RAID 1和RAID 5，其中Win2000 Pro和WinXP Pro作为面向个人用户的操作系统，只提供了对RAID 0的支持，Win Server家族系列操作系统（包括Win2003系列）则提供对全部3种模式的支持。这样的设计也是因为个人用户对性能的需求要高于容错。如果电脑经常要作为小型文件服务器或个人网站服务器来使用，或经常要通过Photoshop、3D MAX处理大量图片，抑或你希望通过最小的支出获得最大的性能提升，那么软件RAID 0是不错的选择。

软件RAID的优缺点

1.成本低廉

2.不会由于磁盘容量不一致而产生浪费现象，更适合普通用户

3.可多种不同接口（IDE、SATA、SCSI）混用

4.性能要低于“硬件RAID”

5.无法支持热交换技术

6.会增加CPU占用率

尽管软件方式实现的RAID在性能方面无法与硬件方式相比，但由于成本低廉而且形式灵活，要更适合普通个人用户，这也是微软当初执意将其引入桌面操作系统的缘故。现在的CPU性能越来越强大，用于支持RAID的部分资源占用率对系统性能的影响也越来越小，而磁盘性能的瓶颈效应则越来越明显。实际上软件RAID所占用的CPU工作量，和用硬件RAID控制器所耗的差距并不大。因此付出部分CPU时间获取磁盘性能的提升是非常划算的。

1.RAID 0在Win2000/XP中被称为“带区卷”，更直观的说法是“等量分割储存方式”。采用这种方式时，数据将被交替地、均匀地分布在组成RAID的所有磁盘上（最多32块）。在动态磁盘所支持的3种RAID方式中，RAID 0提供了最佳的性能和磁盘利用率，但缺点是不具备任何容错能力，也就是说，如果RAID 0系统中的任何一块硬盘发生了问题，将丢失所有的数据。

目前Win2000/XP都不支持在软件RAID卷上进行操作系统的安装（但可安装在硬件RAID上），这主要是因为安装程序提供的标准驱动程序并不支持软件RAID，不能不说是一个遗憾。但可通过将虚拟内存等全部转移到RAID卷上来提升系统性能。

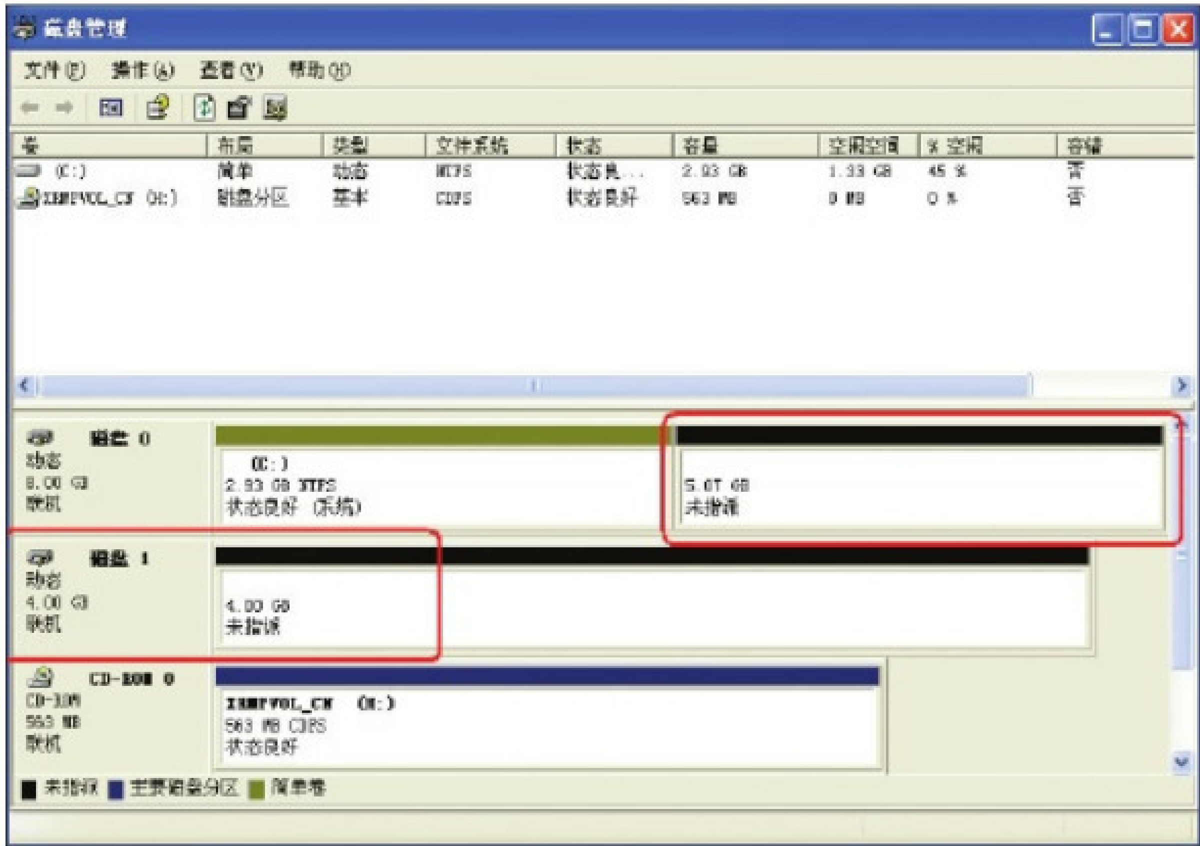


图30

要建立RAID 0，首先要删除所有磁盘上所有的卷（系统卷除外），这将导致原有的数据丢失（图30），因此这之前用户**必须全面备份所有数据**。打开磁盘管理程序，在任意未指派空间上调出右键菜单，选择“新建卷”（图31），在“新建卷向导”中选择建立“带区”（图32），然后选择要用来组成RAID 0的可用磁盘，点击“添加”按钮将其加入右边的窗口（图33）。


图31

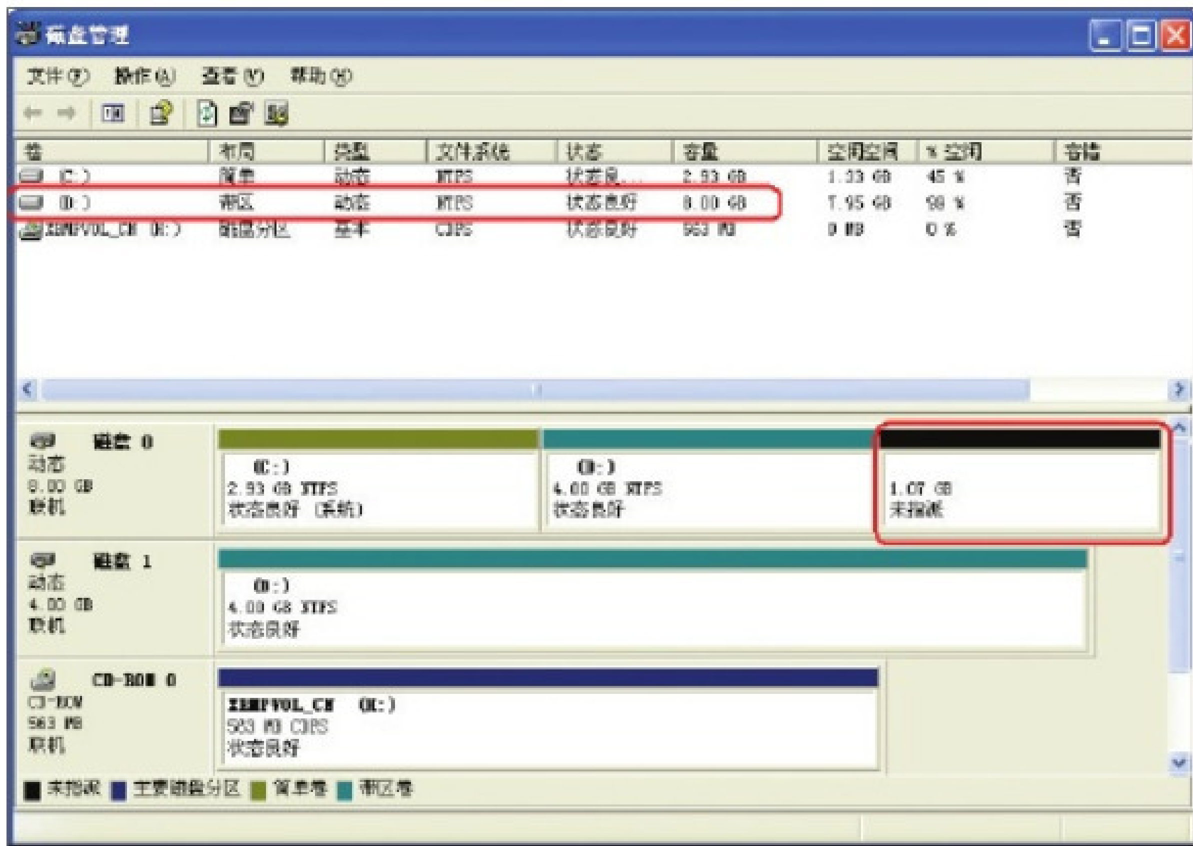

图32


图33


图34

由于RAID 0的“等量分割”原则，要求组成RAID 0的磁盘或卷拥有相同的容量，因此原本拥有5GB多容量的“磁盘0”，由于“磁盘1”只有4GB容量，此时也只能使用4GB（图34）。这样将由两个4GB的卷组成一个总容量达到8GB，读写性能得到成倍提升的一个卷（图35）。而“磁盘0”原本多出的1GB左右容量也并不会因此而浪费，这部分空间可独立建立一个简单卷。

2.RAID 1方式即磁盘镜像，顾名思义，就是把写到磁盘1中的一切数据也写到磁盘2中，从任何一个磁盘都可以读取。通过这样的方式获得了容错的能力，只要镜像卷中有一块磁盘可以正常工作，就可以保证数据的完整性。RAID 1在多用户系统中提供最佳性能和容错能力，


图35

是最容易实施的配置，这最适用于财务处理、工资单、金融等数据环境。缺点在于磁盘利用率低，卷的实际容量只有组建镜像卷所用磁盘容量之和的一半，因此实现成本较高。

RAID 1实现的操作方法类似于RAID 0，只是在“新建卷向导”一步中选择“镜像”。

3.RAID 5方式类似于RAID 0，但是它不是将数据分成块，而是将数据按字节拆分到多个磁盘，并且增加一个校验位数据。它不是以单独硬盘来存放数据的校验位，而是将数据段的校验位交互存放于各个硬盘上。这样，任何一个硬盘损坏，都可以根据其它硬盘上的校验位来重建损坏的数据。比如说我们是使用A、B、C三块磁盘来搭建一个RAID 5系统，假定有四组数据被写入，那么数据的存储方式会是这样的：

磁盘	A	B	C
数据1	数据	数据	校验位
数据2	数据	校验位	数据
数据3	校验位	数据	数据
数据4	数据	数据	校验位

每组数据被拆分成两部分，同时根据这两部分计算出它们的校验位。假设阵列中的磁盘C损坏，那么第一组数据将不受任何影响，因为两部分数据都完整存在。第二组数据虽然损失了一部分，但是可以通过现存的数据和校验位进行逆向运算来得到损失的部分，同样保证了数据的完整性。其后各组数据以此类推。因此RAID 5在保证容错性的基础上提供了较高的磁盘利用率（利用率为N-1），是一种性价比较高的方式。只是这种方式需要三块以上硬盘才可实现。

RAID 5实现的操作方法类似于RAID 1，只是在“新建卷向导”一步中选择“RAID-5”。

结语

动态磁盘技术的意义在于解决用户在增添新的磁盘后的各种应用和管理问题，同时解决了以往FAT格式分区表容易损坏的问题。而跨区卷与RAID功能更是当前第三方磁盘工具无法提供支持的。因此了解动态磁盘应用，对普通用户同样具有实际意义。尽管本文一直在强调操作中的危险性，但只要提前做好规划，备份好数据，就可以避免那些潜在的危险。而且就笔者使用动态磁盘的经验看，在各种扩展、挂接、转换的操作中丢失数据的可能性非常小（至今本人没有遇到过），“胆大心细”就是提高应用水平和快速掌握技能的“王道”。

三个有趣的实验

——揭开ADS流的面纱

■北京 寒衣

实验一

在C盘根目录下创建test.txt文件，不要输入任何内容。在“运行”中输入“cmd”打开一个命令行窗口，输入“echo This is an ADSs > C:\test.txt:hidden.txt”（图1），回车。然后输入如下命令：“notepad C:\test.txt:hidden.txt”，就会打开一个名为“test.txt:hidden”的记事本窗口（图2），显示的内容是“This is an ADSs”。但如果直接双击打开test.txt，却什么也看不到（图3）。

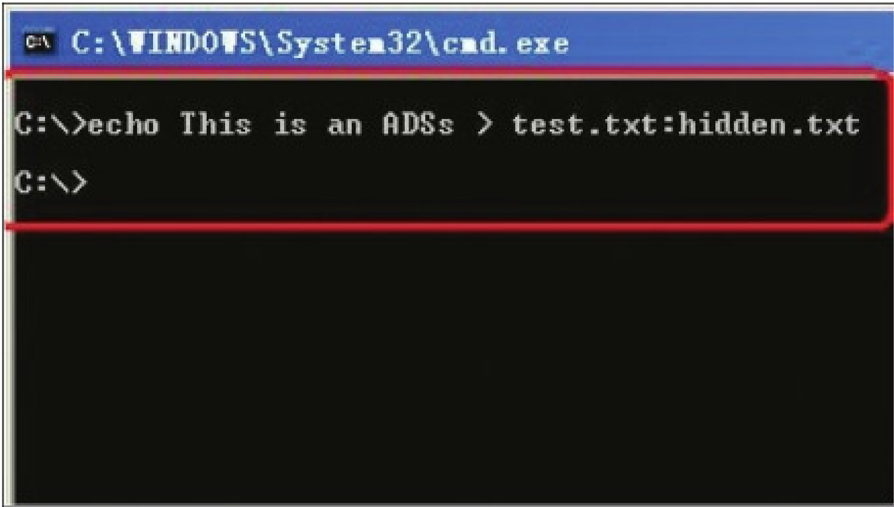


图1



图2



图3

实验二

在实验一的命令行窗口输入“dir c:\windows* > test.txt:windir.txt”（图4）并回车，接着输入“notepad test.txt:windir.txt”命令将会以文本形式得到“C:\Windows”目录下所有文件和文件夹状况的列表（图5）。如果想将这份文档“另存为”其他文件，就会得到一个错误的提示（图6）。但将其中的内容粘贴到另外的文档，就可以利用这个功能来方便地获得某个特定目录中的文件列表。通过资源管理器查看，test.txt的大小依然是0kB，双击用记事本打开仍然没有任何内容。

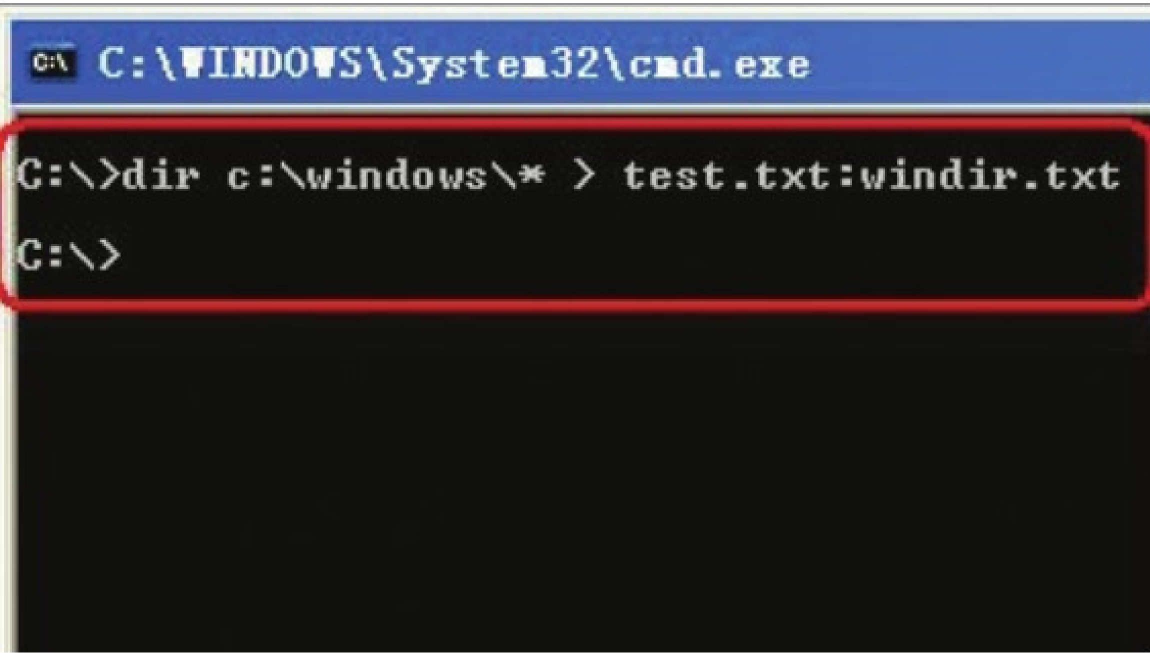


图4

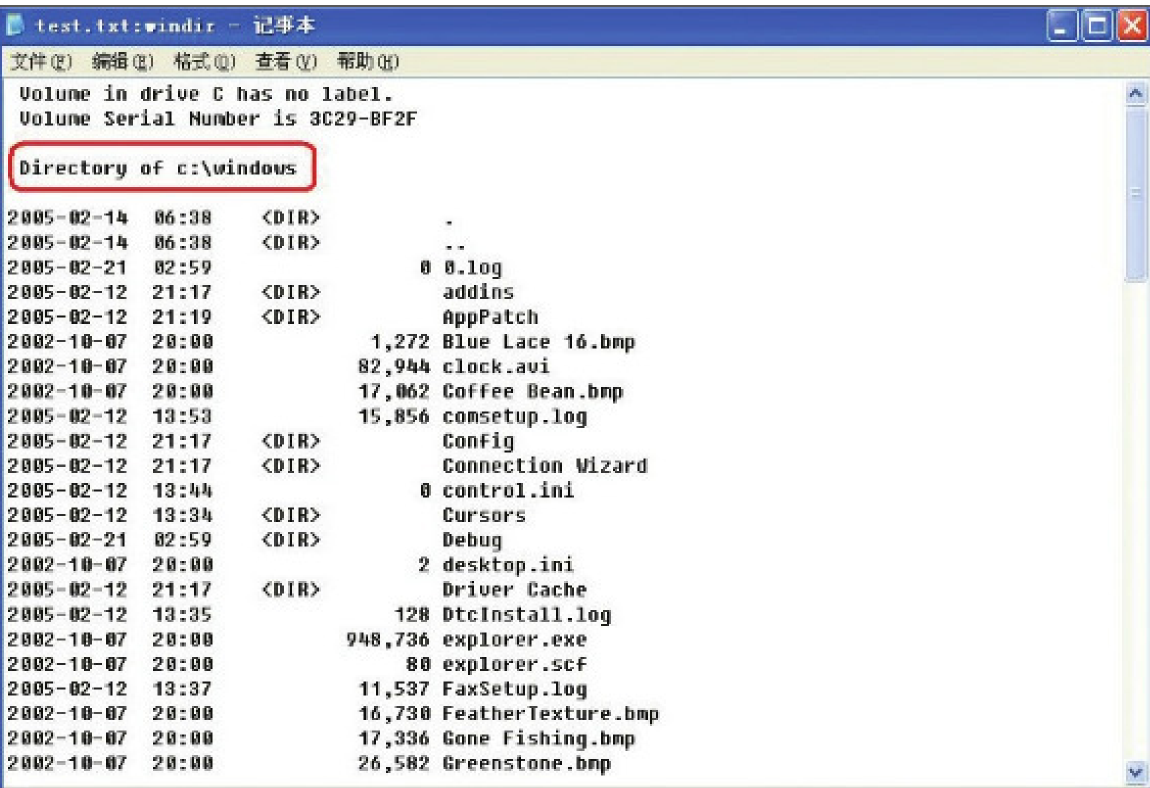


图5



图6

实验三

随意选择一个可执行程序（本例用WinXP系统自带的纸牌程序C:\windows\system32\sol.exe，大小55.5kB），记住路径及文件名。在实验一的命令行窗口中输入：“type c:\windows\system32\sol.exe > c:\test.txt:sol.exe”。然后删除“C:\Windows\System32\sol.exe”这个文件。通过资源管理器查看，test.txt的大小依然是0kB（图7），双击用记事本打开仍然没有任何内容。

然后在命令行窗口执行“notepad test.txt:sol.exe”，可看到sol.exe被以文本形式显示出来（图8）。如果这还不能说明问题，那么执行“start c:\test.txt:sol.exe”（图9），相信一定会令你大吃一惊，因为刚刚被删除的纸牌程序居然出现了（图10）。

调出“任务管理器”来看看究竟发生了什么。在“应用程序”页我们可以清楚地看到“纸牌”在被执行（图11）。切换至“进程”页，其中却并没有“sol.exe”的影子，而是出现了一个名为“test.txt:sol.exe”的进程（图12）。而在Win2000系统中，该进程只会显示为“test.txt”（图13）。

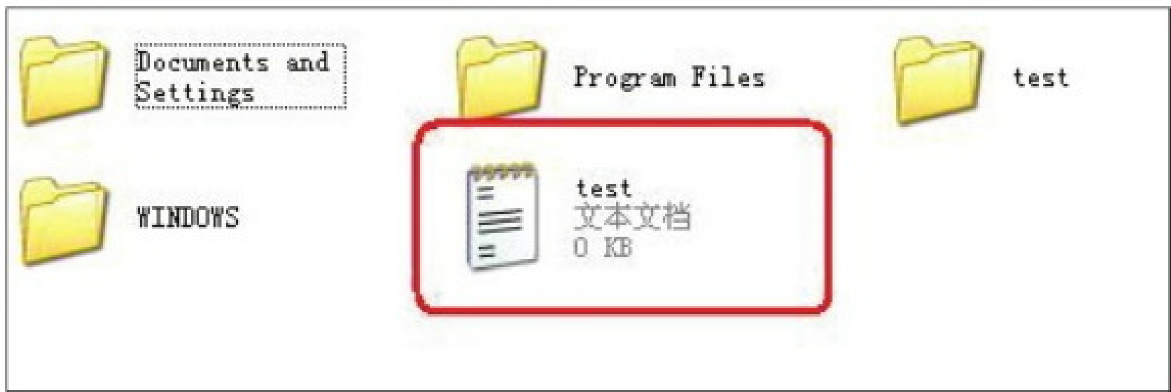


图7

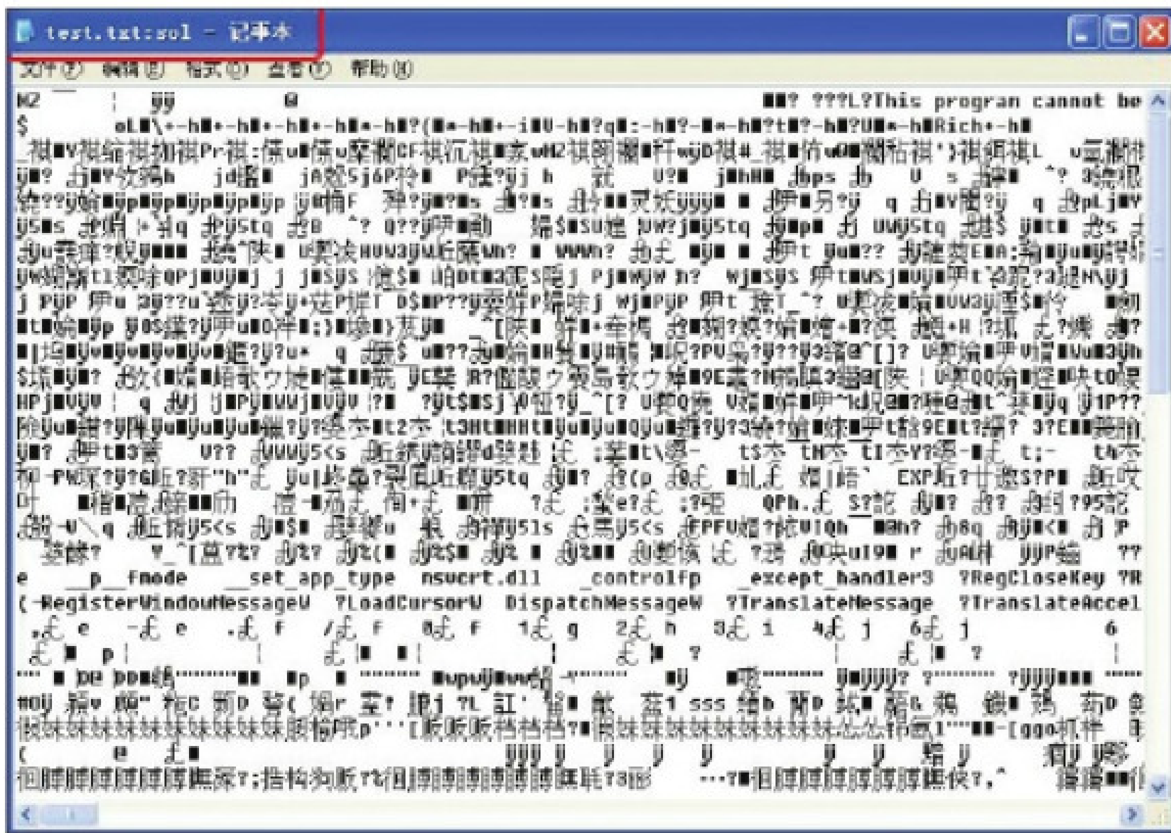


图8

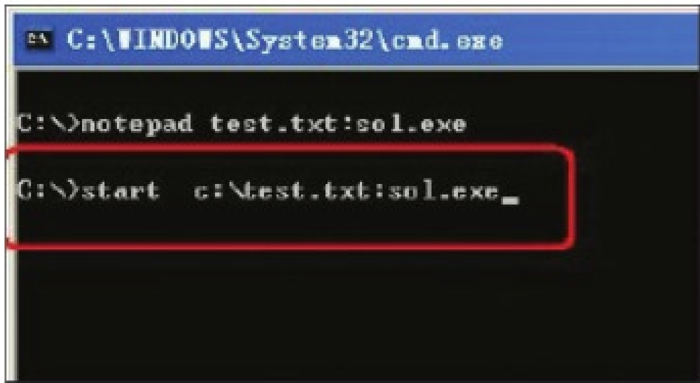


图9



图10



图11



图12



图13

以上三个实验都必须在NTFS格式的磁盘下进行。可以看到，不管进行哪个或哪几个实验，双击用记事本打开test.txt都没有任何内容，而且资源管理器中显示test.txt大小为0kB，确实“没有任何内容”。

但是怎么解释“This is an ADSs”和已经被删除的纸牌程序的出现呢？怎么解释“C:\Windows”目录下所有文件和文件夹状况列表的出现？笔者可以肯定地是，用户在资源管理器中任何地方都找不到这些内容和程序，上面的实验也没有使用任何第三方工具。那么这些不存在于资源管理器的东西到底隐藏在哪里？

答案是：这些内容和程序存在于不为大多数人所了解的东西——NTFS附加数据流（ADSs）。

一、ADSs是什么？

ADSs究竟是什么东西？以前我们使用FAT分区的时候，文件只能包含一个数据流，也就是它的全部内容。打开一个文件，我们将看到它真正而“唯一”的内容，这样的内容被称为“主数据流”。而在NTFS分区中，一个文件除了包括这样的“主数据流”之外，还可以包含其他一个或多个附加的部分（图14），这些就是ADSs（附加数据流，或称ADS流）。当用户在资源管理器中打开这个文件，只能看到“主数据流”，ADSs是无法看到的。

为什么系统中会有这样一种和日常应用似乎毫无关联（几乎没有应用程序会使用到）的东西呢？原因是在Macintosh（苹果公司生产的计算机，俗称“苹果机”）系统中使用资源派生（Resource Forks）来维持与文件相关的信息，比如说图标等。微软为了保证平台兼容性，为NTFS文件系统的文件增加了ADSs。正是“人之初，性本善”，ADSs的诞生，纯粹是为了保证两种平台间顺畅的数据交换，是一个“善良的”特性。但就是这样的特性，却自诞生之日起非议不断。

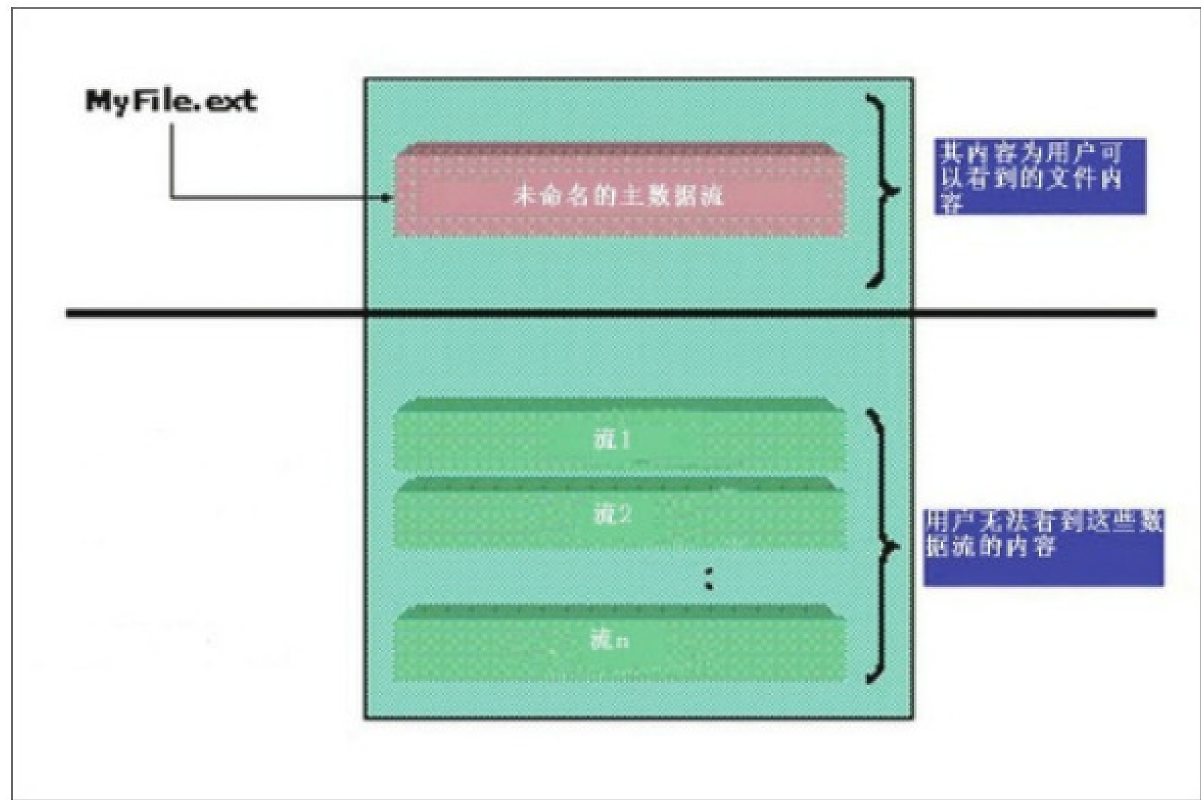


图14

在Win2000/XP系统下，每个文件都可以拥有多个数据流。但ADSs并不是NTFS 5的特性，从Windows NT 3.1起就已存在于NTFS文件系统中了。

二、ADSs的前世——WinNT时代的安全漏洞

Windows NT时代的事情，对现在用户来说显得过于古老，仿佛“侏罗纪”一般。可是要搞明白ADSs究竟是好是坏，我们必须回到那个年代去看看它的“前世”。

1998年中期，曾经出现过一个“臭名昭著”的IIS（Internet Information Server，是允许在Internet上发布信息的Web服务器）漏洞——“$DATA漏洞”。利用这个漏洞，只要你在IE浏览器中输入如“http://网站地址/页面文件名.asp::$DATA”的访问请求，就可获得该网站的指定页面的源代码。

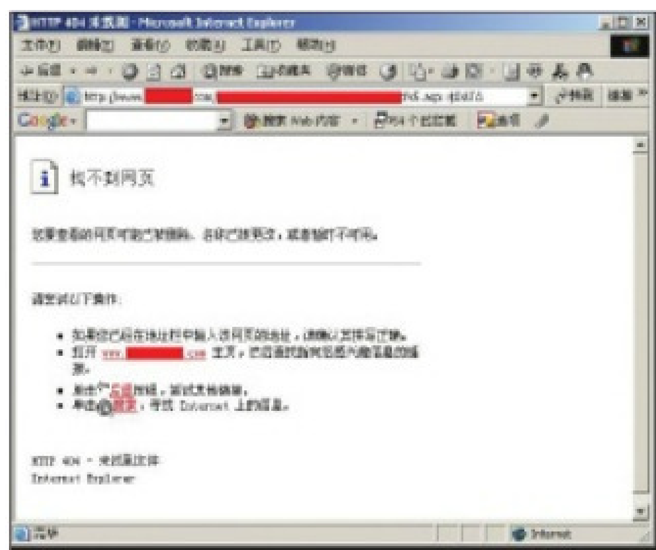


图15

漏洞被发现后，微软很快就发布相应补丁解决了这个问题（图15），后来发布的新操作系统Win2000和WinXP自然不会再犯同样的错误。但为了继续保证和苹果机的HFS文件系统兼容，ADSs也被新的操作系统继承，并且被赋予了新的使命。

这个漏洞出现的原因是IIS解析文件名的Bug——没有很好地规范文件名。当IIS服务器接受到用户请求时，首先检验文件后缀，然后决定如何处理此请求，如果是IIS不能识别的后缀，则将交给Windows，由静态文件处理程序处理。虽然“$DATA”不是正常Windows文件的后缀名，但由于NTFS上的文件本身的内容包含在没有名字的“流”中，具有内部数据类型“$DATA”，因此当IIS服务器接受到形如“http://网站地址/页面文件名.asp::$DATA”的请求时，并不能正确解析其后缀，请求被递交给Windows，而Windows的文件系统若是NTFS格式，它将认为该用户是请求浏览“页面文件名.asp”这个文件的主数据流，于是将文件源代码作为结果返还给用户，致使源代码泄露。

利用这个漏洞有两个前提：

1.文件必须保存在NTFS文件系统下。

2.用户至少拥有该文件的“读”的NTFS权限，也就是说服务器向“Guest”帐号或“Everyone”组开放了相应权限。

三、ADSs的今生——善与恶的对立

回到现在使用的操作系统：Win2000/XP。ADSs依然存在于系统之中。但已不再仅仅为了保证与苹果机的兼容性而存在，同时也作为一种面向程序开发人员的资源而存在。开发人员利用数据流的特性可以开发出各种基于NTFS文件系统的应用程序，实现许多功能。而普通用户可通过简单方法，任意创建ADSs，帮助我们做很多事情（参见本刊2005年第02期“应用心得”之“密”住你的秘密）。

创建ADSs的方法很简单。实验一就是创建了一条内容为“This is an ADSs”的ADSs到test.txt。

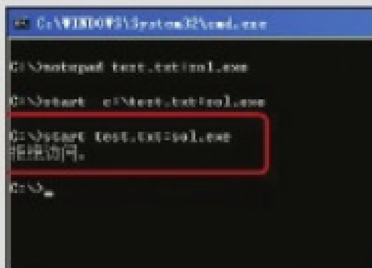
是不是ADSs并没有被真的加到文件中去呢？实验三中被删除了原程序的纸牌游戏仍然能够运行，这说明ADSs是直接附在目标文件中的。但为什么磁盘的容量和目标文件的容量都没有任何变化呢？这是因为微软并没有为资源浏览

器等程序升级检查和浏览ADSs的能力。也就是说虽然用户可以创建ADSs，但却没有办法用一般的Windows程序来查看。而这一点，恰恰是NTFS文件系统的隐患所在。

实验三中在使用“start”命令来执行ADSs中的程序时，一定要输入文件的完整路径，否则将会提示参数错误（图16），然后返回一条拒绝访问的错误信息（图17）。



图16


图17

使用这个技巧，我们可将一些需要保护的程序随意隐藏在任意文件中，而且很难被别人发觉。具有一定的保密性。

这意味着黑客可将任何他希望的东西藏在某个文件（最好是系统进程例如svchost.exe）中，但由于不会影响文件的大小，而且进程名称无法正确显示，从而可能瞒过用户的眼睛。或许用户认为通过“start”命令来执行ADSs中的附加程序是个很明显的迹象，起码用户还不至于笨到这么做。其实黑客根本不需要用户动手，简单点的可以直接将启动程序添加到注册表，或通过启动脚本来调用ADSs。要知道，Win2000/XP中的启动脚本是可以在用户登录到系统之前被加载执行的。

可以说Windows在处理ADSs的环节上漏洞百出。除不能通过命令行工具和资源浏览器来检查ADSs外，至关重要的系统文件保护功能也对ADSs的关联视而不见，即使使用sfc.exe（系统文件检查程序，配合系统文件保护功能，可自动恢复被修改过的重要文件）也不能发现ADSs。

四、千里之堤，溃于蚁穴

前面的内容让你有些担忧了吗？或许这一节的内容能让你的肾上腺激素分泌达到高峰。如果说ADSs的问题仅仅就是以上那些，那么用户也不用太担心，因为还有杀毒软件和防火墙的保护。但关键就在于目前的杀毒软件同样无法识别ADSs，至于清除就更别想了。由于ADSs可以应用于任何格式的文件，因此有机会躲过杀毒软件的实时监控——设置为检查所有文件会加重系统的负担，所以病毒防火墙通常被设置为只检查部分格式的文件。

杀毒软件无法识别ADSs，这意味着一个怀有恶意的程序员可使用ADSs来隐藏恶意代码，逃避病毒扫描程序的检查。也就是说，当一个在ADSs中含有病毒或木马的文件试图进入你的系统时，你的杀毒软件和防火墙不会给你任何警告就让它在你的系统中安家落户。堵不住源头，即便杀毒软件可以将内存中的病毒进程干掉，也无法彻底清除病毒。

事实上著名的黑客团体29A早就开发出了一个利用ADSs的流病毒。流病毒与已往已知病毒侵入和感染文件的方法不同。以前的病毒往往会在文件开端开始入侵，然后在主文件最末或其中某一部分结束感染。流病毒充分利用了NTFS文件系统接纳多重数据流的特性，它可以让用户创建自定义数据流以完成特定任务，是目前已知的第一种利用创建多重数据流特性感染NTFS文件系统的病毒。其文件大小为4kB，一旦被执行，将感染当前目录下所有的可执行文件，其后将进一步控制主文件系统。如果中间出现任何错误，该病毒将提示以下信息：“Win2k.流病毒由本尼/29A与瑞特制造，本机已经被Win2k.流病毒侵染！”理论上说，流病毒可在任何使用NTFS文件系统的操作系统中发作，但其作者却设定病毒自动检查计算机所安装的Windows版本，只在安装了Win2000系统的计算机上发作。

五、防患于未然

虽然ADSs的问题很早就被人们发现，但迄今为止利用这个漏洞的病毒并不是很多。大多数情况下ADSs被作为黑客在系统中隐藏木马或其他程序的一种手段。其实要预防ADSs的安全性漏洞并不难，这里给大家介绍一款专门用来检测ADSs的小软件，只要定期扫描系统中的ADSs，就可以避免受到攻击。

由于Win2000/XP安装后不会有文件存在ADSs，而且当前的绝大部分应用软件也不会产生ADSs，所以如果在系统中发现了ADSs，就要多留个心眼了。

Lads.exe（下载：http://www.heysoft.de/nt/lads.zip）

由Frank Heyne编写的命令行小工具，不仅可显示ADSs的存在，还可显示ADSs的路径和大小，非常方便。该工具只能在命令行窗口运行。例如要检查F分区所有文件，将当前目录转到F盘，然后输入“F:\lads\lads.exe /s”（图18）。

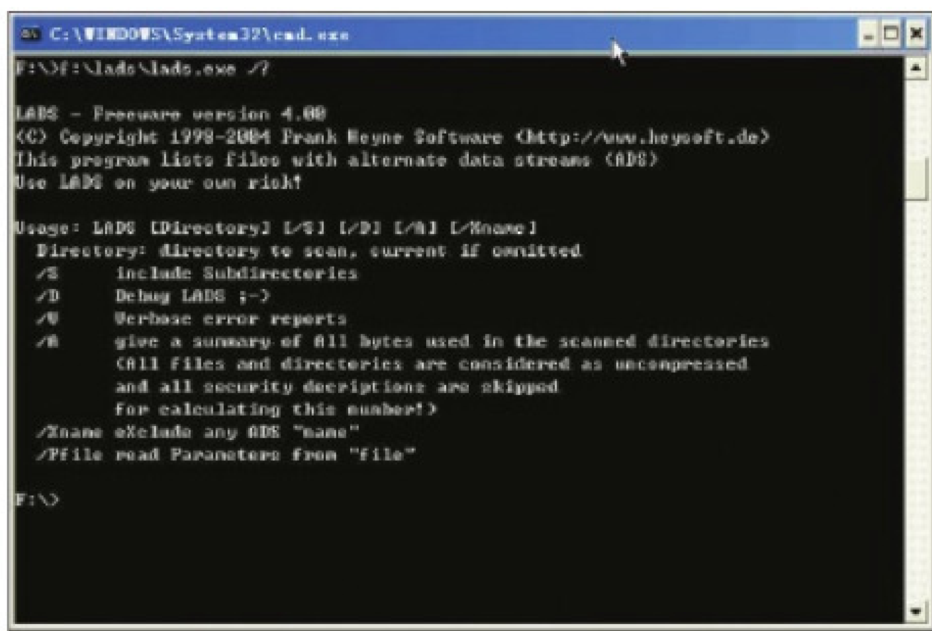


图18

目前Windows系统只允许用户创建ADSs，却没有提供一个有效的清除手段。如果是无关紧要的文件，我们大可以删除之。但遇到重要的文件，很多用户就一筹莫展了。其实只要将关联有ADSs的文件移动到非NTFS分区，就会消除所有的ADSs，然后复制回原位即可。

中国共享软件

一个绝妙的创意往往是成就一款优秀共享软件的催化剂。与大型商业软件的通用性相比较，我们只有从更多细节上做文章。近日沉溺于“连连看”的CoCo，在Google上搜索其关键字的时候却发现了很多网友独特创意的东西，例如一款名为“英语连连看”的软件，就非常好地把游戏与学习结合在一起。（软件推荐信箱：hylwrcool@hotmail.com）

■重庆 CoCo

软件打包不求人——小颖安装程序制作专家

□版本：5.2　　□大小：14MB
□授权：共享软件（不允许商业用途）　　□作者：李颖聪
□平台：Win9X/NT/2000/XP　　□注册费用：38元
□主页：http://vip.6to23.com/liyingcong/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=4419

说明：一款将EXE文件等软件产品进行打包生成安装程序的工具，内置了对BDE、MDAC、SQL Server等数据库的支持。通过它制作出的安装程序可轻易实现文件绑定、DLL组件注册、注册表操作、字体安装等操作和对话框的设计。软件能对需要打包的数据进行压缩，提供了很方便的反安装选项。为了很好地防止用户的安装程序被盗版，软件提供了一个小型的安装序列号生成器，通过它可以指定生成一定规格和数量的成批序列号，它们将会被一一包含到要生成的安装程序中。为不同的用户设置不同的序列号，有助于对你的客户资料进行更详尽的管理。软件支持繁简体中文和英文3种文字格式，便于制作出适应不同语言环境的安装程序。

点评：麻雀虽小，五脏俱全，软件的简洁和设置的快捷，为我们制作安装程序提高了不少效率。其实共享软件与商业软件竞争的优势就在于小巧、操作简洁、功能单一而高效。小颖安装程序牺牲了很多InstallShield所具有的高级功能，但提高了软件的易用性。在软件的官方网站上，作者特意提供了一个非常详细的Flash讲解教程，全程讲解如何进行相关设置和操作，处处为用户着想的态度常令人称道。希望以后能加上对更新过的不同版本的安装程序进行管理和控制的功能，方便软件作者查看自己的每个编译产品的更新历程。





使用对话框控制整个安装过程

随心掌控Flash的感觉——JerkFlash

□版本：22.70　　□大小：4.94MB
□授权：免费软件　　□作者：杨芹
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.jerkflash.com/
□下载：http://web.wust.edu.cn/adou/yqq/jerkflashv2/download.htm

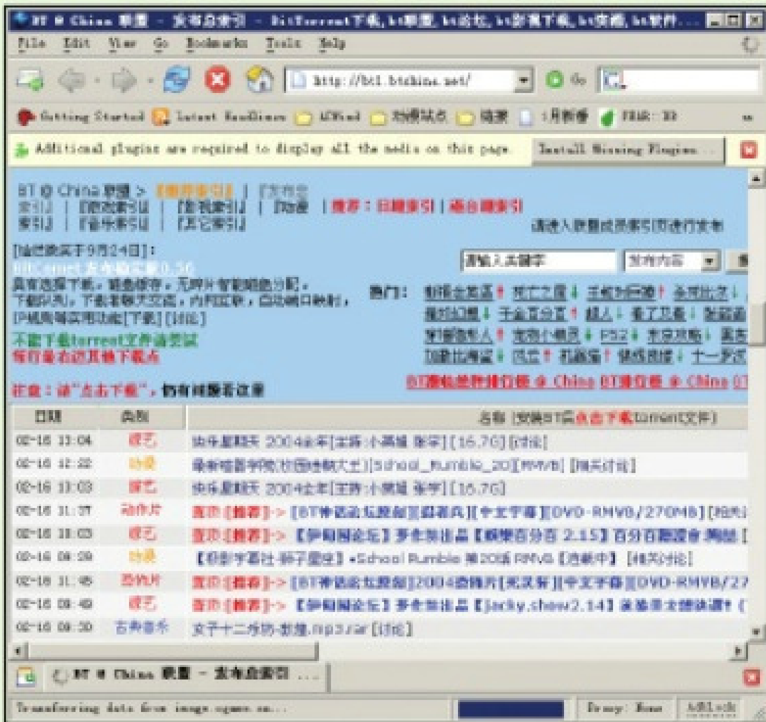
重点推荐



独创的Flash检索功能

说明：集Flash动画的浏览和管理为一体的综合性工具，模仿Windows资源管理器的方式来进行Flash动画文件的相关操作。用户可以搜索出硬盘和网络上的相关Flash文件，进行自由复制和删除。通过软件自带的收藏夹功能，可以非常方便地将自己的动画文件分门别类地进行存储。软件把每个Flash动画当成一本书，可在动画的任意一帧中插入书签，输入书签的标题说明或心得文章，对于Flash爱好者来说，能更深入地了解优秀动画的制作技术。软件分“电影模式”和“游戏模式”两种播放方式，可让那些需要点击鼠标才能播放的动画“全自动”起来。

点评：Macromedia能开发出强大的Flash工具，却没有提供很好的Flash文件浏览和管理工具，不能不说是小小的遗憾。能够像ACDSee观看图片一样观看Flash动画文件，正是JerkFlash的目标所在。通过软件所提供的12个引擎能直接搜索保存在硬盘和网络上的Flash动画，是非常吸引人的亮点所在。通过软件可扩展的插件，还能轻易实现动画EXE和SWF文件的互相转换、Flash快照提取甚至解除Flash文件保护等编辑功能。从JerkFlash软件各版本的发展过程中，CoCo似乎看到了另一个ACDSee起步的影子。


毫无障碍浏览BTChina.com

挑战IE的小狐狸——MadFox

□版本：0.2	□大小：[illegible]2MB
□授权：免费软件	□作者：madfox
□平台：Windows/Linux/Mac	
□主页：http://splyb.vip.sina.com/index.html	
□下载：http://splyb.vip.sina.com/download.html	

说明：一款基于Firefox的非IE内核浏览器。Firefox是非常优秀的浏览器，速度极快，基于Gecko引擎开发，适用于Windows、Linux和MacOSX平台。2004年FireFox的1.0版在Internet上发布，引起了不小的影响。随着网友们对FireFox的喜爱日益加深，更多的问题也逐渐暴露出来。由于IE“大而杂”的广泛兼容性，一些在IE中能正常显示，但不符合互联网标准的网站，在FireFox中却是一团糟。这一点很大程度上阻碍了Firefox的推广，所以软件作者对Gecko内核进行了一定修改，推出了MadFox，进一步扩展了FireFox对不同网站的兼容性。

点评：迷上FireFox后一个最头疼的问题，就是平时经常去逛的BTChina站点无法正常显示，所有的列表居然都变成了一个奇怪的表格。无奈之下，只好重开IE进行浏览。当然不能就此善罢甘休，泡了半天技术论坛，CoCo终于挖出了“MadFox”。更重要的是，对于广大的网站站长来说，MadFox所推广的是一种网页制作标准（Web Standard），它所崇尚的，是一种源代码的开放精神和对技术的严谨治学态度，对于那些无法支持FireFox正常浏览的页面设计者来说，是否也应该尝试新的思维方式呢？

把有害插件赶回老巢——UPIEA

□版本：1.29	□大小：615MB
□授权：免费软件	□作者：upiea
□平台：Win9X/NT/2000/XP	
□主页：http://fswinway.cn/upiea/	
□下载：http://fswinway.cn/upiea/download.htm	

说明：一款屏蔽有害IE插件的小工具，可显示当前已安装的IE插件并进行卸载，把一些原本不属于IE的第三方内容赶出电脑。软件可屏蔽124个常见的IE插件和大量恶性网址，清除IE工具栏上被其他程序占用的按钮空间。UPIEA还可检测出隐藏在QQ、MSN、泡泡等聊天工具中的常见病毒程序，防止由于大意打开网友传过来的文件后造成不可挽回的后果。针对一些传播恶性内容的网站，UPIEA还为它们设计了“网站免疫”功能并进行了分类，如果你有一些曾经上过当的恶意网站，可把它们添加到其中。对于进行了免疫的网站，UPIEA只是将有害的部分屏蔽，用户可照常使用IE浏览网页内容而不用担心“中招”。


把IE的菜单和按钮还给我


对上百种插件进行分类免疫

点评：UPIEA让CoCo眼前一亮而向大家极力推荐的地方，就在于它独创性地采用称为“免疫技术”的创意。原理很简单，软件在数据库中已经存储了各种恶性插件的相关情况，在我们进入这些恶意网站之前，这个数据库就像一剂“预防针”，使IE已经做好了抵制这些有害插件的准备。根据插件的不同情况，UPIEA很合理地将它们分成“国内/国外插件”、“聊天”、“影音”、“游戏”、“安全”、“日常”等不同类别，把IE的主动权牢牢掌握在用户而不是那些网站手里。



备份随心所欲——AnyBackup

□版本：1.52	□大小：3.8MB
□授权：共享软件（60天试用期）	□作者：艾数软件
□平台：Win9X/NT/2000/XP	□注册费用：38元
□主页：http://www.eisoo.com/cn/index.asp	
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=18287	

说明：一款适用于中小企业和家庭用户的专业级备份工具，它采用“作业”概念对备份操作进行管理，支持“完全备份”、“增量备份”、“增量


监视备份作业

拷贝”等5种常见备份类型。软件的强大之处在于，对于每份“作业”，可每次只备份文件夹中内容有变动以及新增的文件，避免了备份过程中重复文件的冗余。同时它还为每次备份建立一个备份编录，以便随时恢复任意一次备份。AnyBackup还支持备份过程中的文件过滤，避免在备份过程中出现包含某些无用或临时文件，释放它们所占用的硬盘空间，节省备份所消耗的时间。至于定时备份、网络备份、日志记录管理等功能就更不在话下了。

点评：CoCo拿到该软件的第一感觉就是其漂亮的界面设计和专业的技术含量。AnyBackup的计划备份功能非常好，我们无需将该软件驻留在内存或任务托盘中，可通过它直接把备份作业放入Windows系统的“计划任务”中。和杀毒软件的定时扫描相似，它可以在我们不进行任何干预的情况下，自动在后台完成指定工作并记录到日志当中。详细到每个按钮和对话框解释的帮助文件，对于经常备份重要数据的用户更是不能错过的好教材。

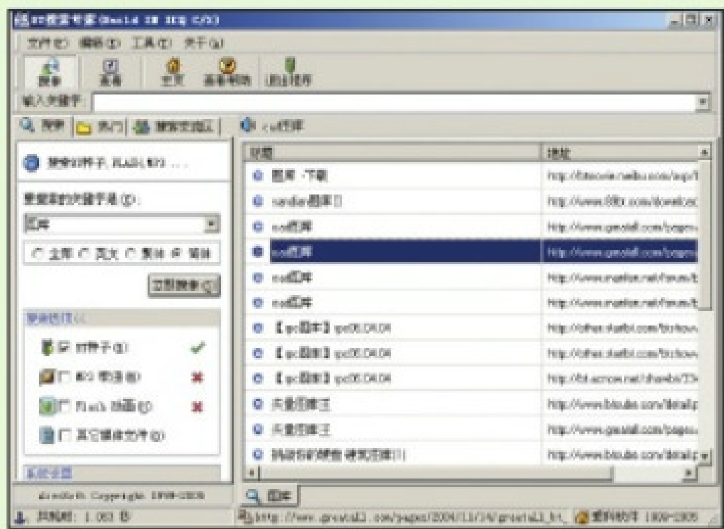
让BT种子“送上门来”——BT搜索专家

□**版本：**1.2	□**大小：**400kB
□**授权：**免费软件	□**作者：**爱科软件

□**平台：**Win9X/NT/2000/XP

□**主页：**http://www.aicosoft.com/chn/index.asp

□**下载：**http://www.skycn.com/soft/21955.html


一搜天下有

说明：一款根据关键字搜索相关BT下载种子的客户端工具，通过该软件向国内外各大BT网站发出搜索请求，收集所有相关种子文件并进行相应汇总。软件采用多线程技术进行种子搜索，同时通过设置选项中的“过滤器”过滤掉自己不喜欢的内容，大大减少了搜索的时间。在得到的搜索结果中，软件会自动按照连接数的多少而进行智能排序，支持搜索引擎数据库的在线更新，提供的“搜客交流区”，让用户可以加入或建立属于自己的BT聊天群组，找到和自己爱好相同的网友，交流BT下载经验、交换彼此的种子文件。除单纯的BT种子外，软件还可搜索MP3歌曲、Flash动画和其它媒体文件。

点评：虽然BT下载速度快，但BT网站的页面搜索速度总不尽如人意。出于商业方面的考虑，许多BT站点都使用了大量的广告条和各式各样的弹出窗口，让网友们烦不胜烦。“BT搜索专家”巧妙地把BT搜索变成了客户端软件的工作，我们只需要发出相应搜索命令，源源不断的BT种子文件就自动送到电脑上来了。从测试结果看，软件搜索速度令人满意，常常是在5秒钟上下就能完成一个搜索，并且种子的连接也大部有效。

软件更新快报

网上对IE 7.0版的各种升级猜测是越来越多，似乎这次微软又要放弃2000的用户而开始拥抱XP。更有甚者，不少网站开始投票评选IE 7中可能出现的功能，进行“有奖竞猜”。一个软件的升级消息都会被闹得沸沸扬扬，也许只有微软能做到吧。

影音传送带（NetTransport）：下载网络流媒体文件的绝佳选择，版本更新至1.94a，开始支持过滤广告，修正了以前版本的一些小错误。推荐下载更新地址：http://www.nettransport.com.cn/chs/download.htm。

影音风暴：一款全面的影视文件播放工具，支持所有市面常见的影音格式，播放速度十分流畅。版本更新至5.0正式版，加强了对HDTV的支持性能。推荐下载更新地址：http://www.yesure.com/storm/sort.php/27。

迷你歌词（MiniLyrics）：让你在播放MP3音乐文件的同时欣赏到歌词的助手软件，版本更新至3.3.1370，增加了Internet测试向导和一些新的皮肤。推荐下载更新地址：http://www.philocode.com/minilyrics/release.htm。

木马克星（iparmor）：能够查杀上万种木马的反黑工具，版本更新至5.47build0203，针对Norton软件错杀的情况进行了修正。推荐下载更新地址：http://www.luosoft.com/downcn.htm。

Windows优化大师：电脑装机必不可少的系统优化工具，版本更新至6.5Build5.124，改进了系统信息检测和冗余动态链接库清理功能。推荐下载更新地址：http://www.wopti.net/download.htm。

对使用者来说，软件的面孔（界面）往往是评价的“第一印象”，漂亮的界面能增加软件的亲和力，而友好的操作界面更能让用户得心应手。

本期调查话题：你对软件界面的重要性看法如何？阁下认为界面的重要性占了整个软件的多少比重，为什么？

本期话题：

程序的面子问题

软件界面的重要性毋庸置疑，不仅体现在美观与吸引用户注意力上，更需要达成的目的就是易用性，让用户看到界面就能清晰了解到这个软件能为他提供什么样的服务。阿达系列软件的界面就是朝着尽可能便捷这个方向设计的。由于大部分程序员对美感这种东西把握力都比较弱，我也不例外，所以软件界面都由专业美工处理。

——软件《阿达连连看》作者 顾方

对于不同的软件，“面子”的重要性并不相同。外行看热闹，内行看门道。如果你的软件是卖给比较专业的用户，有独特功能，没有类似软件竞争，那么“面子”就不必太重视了。如果你的软件属“大众化”类型，并且市面上存在类似软件竞争，功能都差不多，这时就要靠“面子”去争取用户了。

——软件《同步专家》作者 张久强

软件的界面确实非常重要，设计精美、布局合理的界面会给首次使用软件的用户留下良好印象，增加对软件的信任感，并会促使他们愿意尝试和使用它们。特别是在一批功能相似的软件中选择时，那些拥有华丽界面的软件往往更容易引起人们的注意，有时它甚至可以占到软件重要性的20%～30%。

一般情况下，如果感觉自己有一定的美术细胞并且力所能及，我还是比较倾向于自己动手做界面的。虽然无法与那些专业美术人员的设计相比，但有时这样能更好地控制与程序的衔接，降低编程难度，也可以逐渐提高自己在这方面的设计水平。自己从小就比较喜欢美术，所以很希望能在自己的作品中尝试，如果感觉自己做不来了，那就要请专业人员来设计了。

——软件《费尔托斯特安全》作者 朱雁冰

我坚信，我的软件界面是同类软件最漂亮的。如果现在不是，将来也一定是。

——软件《日语五十音速成一日通》作者 沈少会

我觉得软件主要是为了用户能使用它的功能，界面永远是次要的，我觉得界面的重要性只占整个软件的28%，因为界面只需友好、只需能让用户理解就行了，用户用的是软件的功能，而不是软件的界面。我以前开发的软件界面都是自己设计的。在界面设计方面只需与微软操作系统的界面风格一致就可以了。

——软件《个人信息管理系统》作者 李正

学历与能力无关

——小记小颖安装程序制作专家

李颖聪，共享软件“小颖安装程序制作专家”的作者，今年26岁，在广州一家软件公司从事实时通信软件的开发工作。



软件的产生起源于解决小颖自身的需求。2002初，小颖在为一些企业写应用软件的时候，程序的分发方式是做成安装包后再刻录到光盘中，于是他开始寻找一些安装制作软件。“最初还挺满意，后来渐渐发现了一些问题，如要求用户有一定专业知识、界面不是很好看、软件界面多为英文、数据库连接出现错误等问题。”在寻找软件的过程中小颖还发现国内这类软件几乎是一片空白，“于是我开始技术攻关，尝试进入这个未知的领域。”

谈到自己的从业经历时，小颖颇有些激动。“我希望那些公司招人的时候不要岐视中专生，我想证明中专生不是他们想的那样难以胜任工作。”小颖坦白告诉我们，在中专毕业以后应聘时，受到了很多企业的学历岐视。“我希望能用它帮助很多像我这样学历不高但有上进心的社会青年，提升他们的士气，降低企业对他们的岐视。”通过自己现在工作岗位和所开发出的共享软件，小颖用自己的实力证明了一切。

在共享软件代码编写方面，小颖崇尚的是：一定要在精力充沛的情况下进行。他认为，熬夜加班写代码，损耗精力的同时，并不能提高效率。“至于共享软件代码的编写，我一般都是在吃完晚饭和洗澡后开始的。因为热水澡可以舒缓一天忙碌后的大脑中的压力，让你有更好的精神去写软件。”小颖也指出，有时为了尽快完成软件，交付用户使用，熬通宵还是必需的，但这样的经历千万不能多。

我们告诉小颖，在他的网站上发现一个非常详细的视频教程下载，他可以说是近年的软件作者中最细致入微的一个了。“其实没什么，我首先将自己当成用户，当自己初次接触某些软件时，通常都无从入手，为了使用户更快地学会如何使用小颖安装程序制作专家，所以我制作了详细的入门视频教程。”小颖笑道。据小颖的调查，软件的使用人数已经过万，但注册的用户始终不多，其实做成共享软件只是对版权的一种保护，并没有过多地往盈利方面考虑。

“以前是多写代码少思想，现在是多思想少写代码，写软件时要从大局上去看、去写，而不是将目光放在其中某段的细致代码上。这样看到的空间将会更宽，思维条理会更清晰。”小颖十分用心的一句总结，不知对我们的软件开发者有多少启发呢？

用Flash播放电影

动画结合视频

■北京 jackyshe

macromedia® FLASH MX Professional

编者按：Macromedia在Flash MX版本中增强了对视频播放的支持，这样在Flash动画中也可以很容易嵌套视频剪辑，无疑给Flash添加了更大的灵活性。本期就来做一个Flash版本的视频播放器，学习Flash中视频的使用方法。

Flash虽然只是动画制作程序，但如果能在动画中添加电影等视频，无疑将使情节更加精彩。另外，如今几乎每台能上网的电脑都安装有Flash Player，如果视频文件能在Flash Player中播放，就不用担心对方没有安装Quick Time不能播放.mov文件了。

下面以在Flash MX中制作Flash视频播放器为例，介绍怎样在Flash中播放视频。

在Flash MX以前，Flash中视频文件的导入是一帧一帧变成位图。结果导致文件巨大，限制了它的应用范围。随着Flash MX的推出，Macromedia公司开发了属于自己的流式视频格式：FLV，可真正支持MPEG、AVI、DV（Digital Video）及MOV等格式的视频，并可对视频进行缩放、旋转等操作。FLV格式不仅可轻松导入Flash中，同时也可通过rtmp（Real-time Messaging Protocol，实时传输协议）从服务器上流式播出。

一、设计播放界面

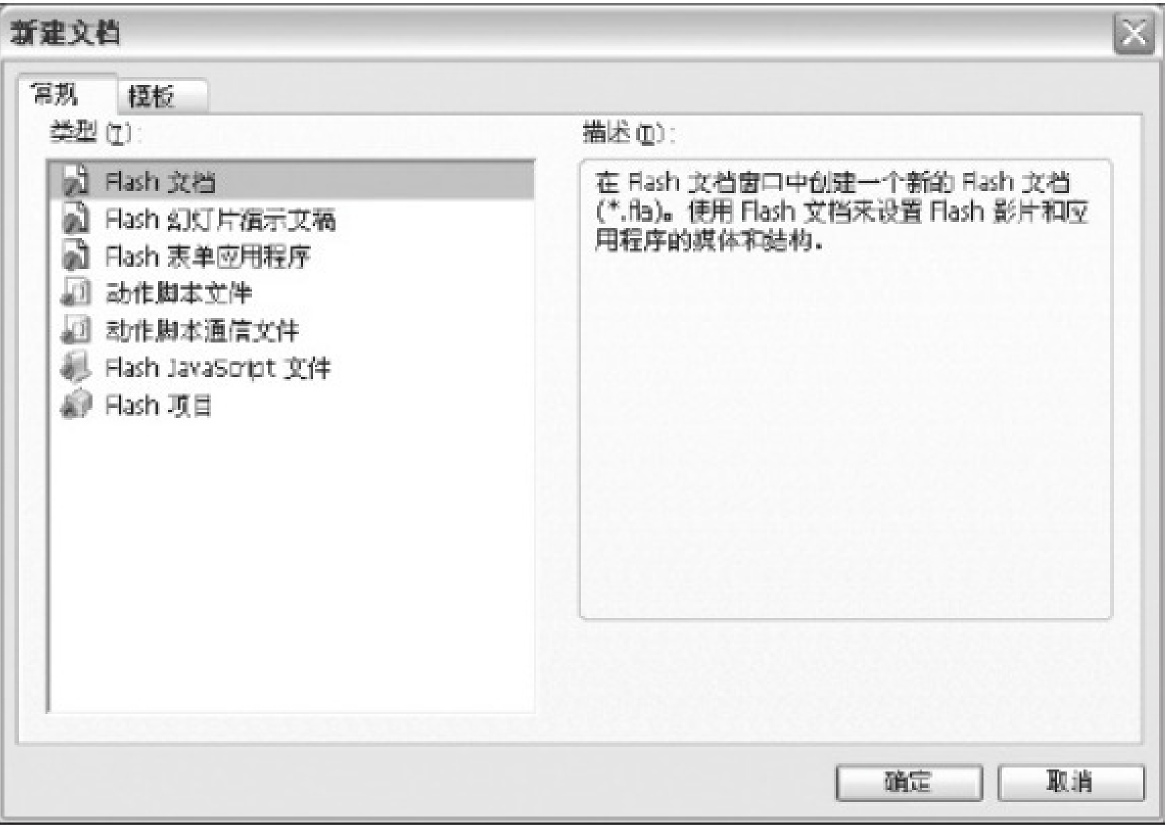


图1

1.建立新文档：打开Flash软件，新建一个Flash文档（图1）。

2.修改文档属性：打开“属性面板”（默认情况下“属性面板”在屏幕下方。如果属性面板没有打开可选



图2

择菜单上的“窗口”→“属性”），点击“大下”按钮（图2）在“文档属性”对话框中将文档尺寸栏改为“宽：310px，高：350px”（图3），点击“确定”。然后将此文档保存为FlashVideo.fla。



图3

3.先点击“新建图层”按钮建立3个图层，由下到上依次取名为“组件”、“文本”、“actions”（图4）。选择菜单栏上的“窗口”→“开发面板”→“组件”后，组件面板会在屏幕右侧展开。打开“组件”面板，将Media Component中的

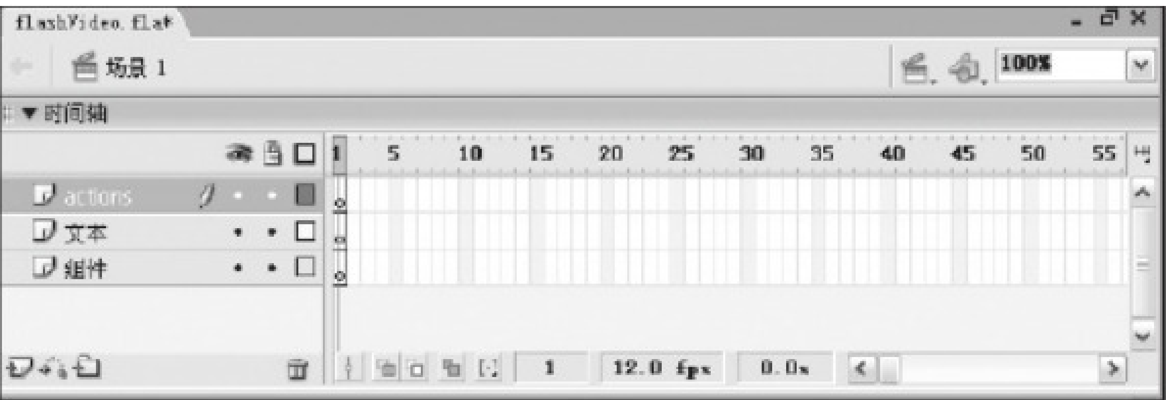


图4

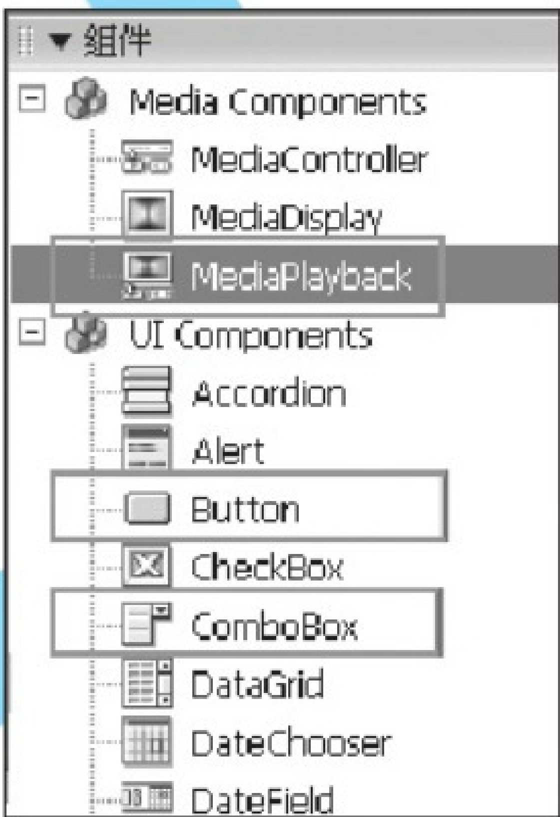


图5

MediaPlayback（图5）组件拖入到场景中，再把“UI Componets”中的Button组件和ComboBox组件也拖入舞台。这样在“组件”图层就有了3个组件。

> Flash MX提供了3个媒体组件（Media Component），利用这几个组件可在Flash中播放视频和MP3。

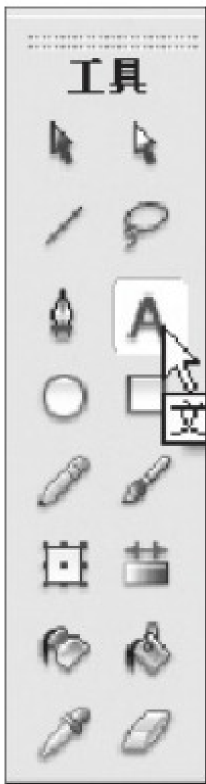


图6

选中“文本“图层，再选择“工具栏”中的文本工具（图6），在舞台ComboBox组件上边单击，输入文本“请选择您要观看的视频”。选择工具栏上的“选择”工具，点击MediaPlayback组件，在“属性面板”中将大小设为“宽：320”，“高：280”，其坐标轴设为（X:0,Y:0），实例名设为“my-Video”（图7），按照上述方法分别将Button组件和ComboBox组件的实例名设为“myBtn”和“myComboBox”。最后调整舞台上各元件的位置（图8）。

至此就完成了界面部分。



图7



图8

Media组件简述

MediaDisplay组件使媒体可以在Flash中播放，而不需要支持的用户界面。此组件可用于处理视频和音频数据。即是说MediaDisplay组件可用来播放音频或视频，却不能控制它们（像暂停、停止之类操作），只有结合MediaController组件才能进行控制。

MediaController组件通过提供一个用户界面来补充MediaDisplay组件，该界面使用标准的控件（播放、暂停等）控制媒体播放。媒体不会加载到MediaController中，或由MediaController播放，它仅用于控制MediaPlayback或MediaDisplay实例中的播放。即是说MediaController组件不能播放音频或视频，要结合MediaDisplay组件才能使用。

MediaPlayback组件是MediaDisplay和MediaController组件的结合；它提供对媒体内容进行流式处理的方法。

通过上面的说明，相信大家知道为什么选择使用MediaPlayback组件了吧，因为在这个实例中，使用它是最方便的。

注意：媒体组件要求Flash Player 7或更高版本；媒体组件只能播放格式为FLV的视频文件。

二、FLV文件的制作

FLV文件由其他格式文件转换而来，在Flash MX安装包FSCOMMAND目录下包含了一个Flash_Video_Exporter.exe文件，安装好Flash MX后，运行Flash_Video_Exporter.exe的安装程序即可（没有可设置选项）。

下面以将.mov文件转换为FLV文件为例：

使用QuickTime Pro打开需要转化的视频文件，选择“文件”→“输出”（图9）在弹出对话框中将“输出”选项设为“将影片转换成Macromedia Flash Video (FLV)”（图10），在文件名文本框输入名字，点击“选项”，在弹出的对话框中可进行包括视频流、音频流和文

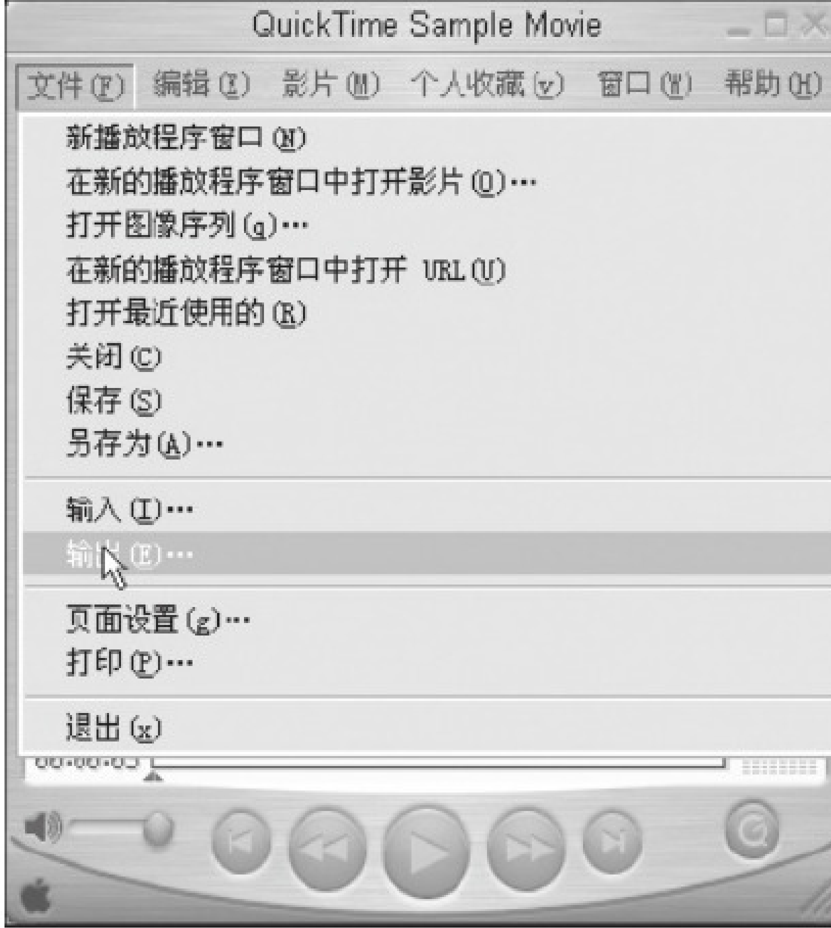


图9



图10

件尺寸的输出设置，这里保持默认即可（图11）。



图11

还有一种方法可以制作FLV文件。在Flash MX中从菜单栏选择“文件”→“导入”→“导入到库”（或“导入到舞台”），在弹出的“导入到库”对话框中选择需要导入的文件（支持avi、mov、mpg等格式），选择好文件后点击“打开”，会弹出“视频导入向导”。依照向导的提示设置参数（图12），导入完成后选择“窗口”→“库”打开库面板。在库面板中选中刚才导入的视频文件，点击鼠标右键选择“属性”会弹出“嵌入视频属性”对话框（图13），点击“导出”即可生成FLV文件。

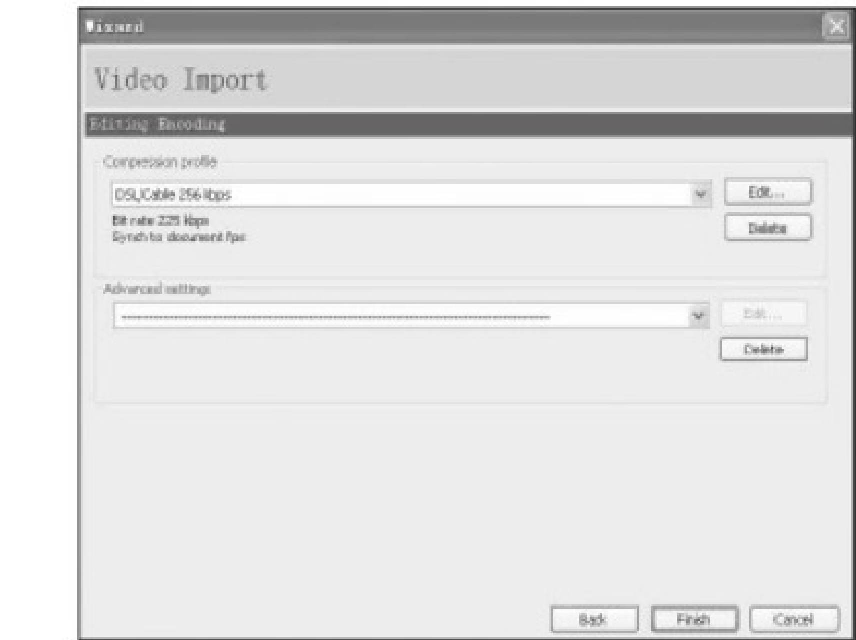


图12



图13

三、制作播放视频

按上面的方法建立two.flo文件，后将其放在与FlashVideo.fla同一个目录下。选择菜单栏的“窗口”→“开发面板”→“组件检查器”打开组件检查器面板。选择舞台上的MediaPlayback组件，然后在“组件检查器”面板的“URL”栏输入“two.flv”，ControlVisibility设为“on”（图14），根据视频帧率选择FLV的帧率（FPS），本例用的视频保持FPS为30即可。

MediaPlayback组件的参数

如果要播放视频，选择“FLV”单选按钮，如果要播放MP3则选择“MP3”单选按钮；

VideoLength（视频长度）：表示视频的持续时间，格式为HH:MM:SS:MS（时:分:秒:毫秒）。用FPS帧速或毫秒（Milliseconds）可确定播放控制条的进程。URL：音视频文件的地址。AutomaticallyPlay（自动播放）：是否设置文件自动播放。

UsePreferredMediaSize（使用首选媒体尺寸）：选中表示Flash将以缺省的首选大小显示媒体，除非播放媒体区小于首选大小。在这种情况下，Flash将缩小媒体以适应实例的内部大小，并保持高宽比。如果首选大小小于实例的媒体区，则将不使用部分媒体区。

RespectAspectRatio（保持高宽比）：表示Flash将保持媒体的宽高比，如果不选中，则视频文件会被拉伸来适应MediaPlayback组件大小。

ControlVisibility：确定组件内的控件在播放时是隐藏（仅在触发鼠标移过事件时显示）、始终可见或始终隐藏。

“on”指示控件始终是展开的；“off”指示控件始终是折叠的。“auto”指示控件将保持折叠状态，直到用户将鼠标移过点击区。

点击区与在其中绘制折叠的控件的区域匹配。控件将保持展开状态，直到鼠标移离点击区。

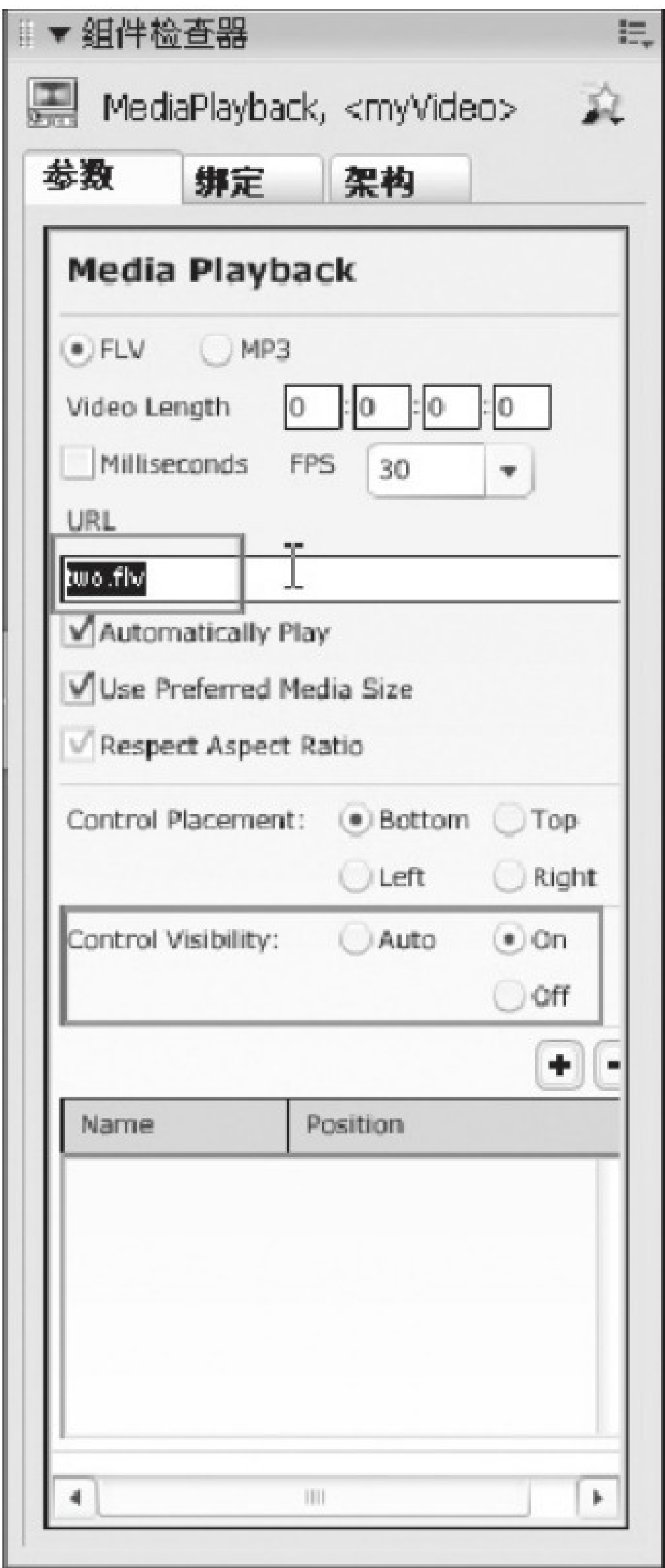


图14

如果只需要在Flash文件中播放单个视频文件，上面方法足够了。但有些情况下需要更复杂的应用，例如有多个视频需要播放。下面简单介绍一下怎样联合Flash MX为我们提供的其他组件来做一个多视频播放的小程序。

再按照前面的方法制作2个视频文件分别为one.flv、three.flv。本例设计为通过一个下拉列表可以选择某个文件，然后播放。

选中ComboBox组件，打开属性面板，点击“参数”选项（图15），用鼠标点击“Lables”参


图15

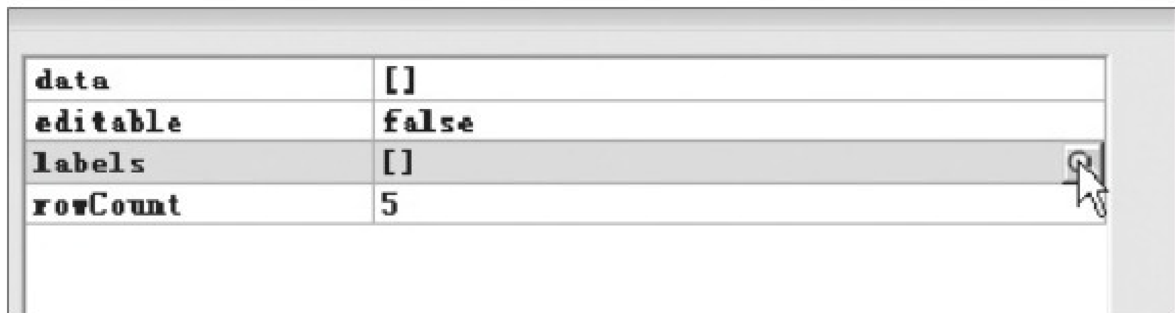


图16

数，会出现一个放大镜图标（图16），单击放大镜会弹出“值”面板，依次增加值“视频1”、“视频2”、“视频3”（图17）。按照同样方法点击“data”参数,增加值“one.flv”、“two.flv”、“three.flv”（图18）。



图17



图18

四、添加动作脚本

Fash MX的新脚本语言名为ActionScript 2.0（动作脚本2.0）。

在开始时将图层分为3层，由下到上依次取名为“组件”、“文本”、“actions”。这样做的目的是将同类型元素放在一个图层，对于修改和寻找某个元素都有很大帮助。在“组件层”放置组件元素，在“文本层”放置文本，在“actions”层放置代码。

在菜单栏中选择“窗口”→“开发面板”→“动作”，打开“动作面板”。选中图层actions，然后在动作面板里（图19）写入如下代码：


图19

```
//初始设置“播放”按钮不可用，除非在下拉列表框里选择了一个选项
myBtn.enabled=false;

//设一变量存储视频文件的路径
varvideoPath:String;

//选择了下拉列表框中的某项后执行的命令
functionchange(eventObj){

    //播放按钮设为可用
    myBtn.enabled=true;

    //将选择的下拉列表框中的某项的视频路径赋值给变量videoPath
    videoPath=eventObj.target.selectedItem.data;
}
myComboBox.addEventListener("change",this);

//点击播放按钮后执行的命令
functionclick(eventObj){

    //播放选择的视频
    myVideo.contentPath=videoPath;

    //播放按钮设为不可用
    myBtn.enabled=false;
}
myBtn.addEventListener("click",this);
```

设置完成后保存，测试影片，一切OK后就可以发布了。

在菜单栏中选择“文件”→“导出”→“导出影片”，在弹出的“导出影片”对话框中，设定好目录和文件名后点击“保存”，弹出“导出Flashplayer”对话框（图20）。版本选择FlashPlayer 7（否则视频不能正确播放）。动作脚本版本选择2.0版（因为代码是使用动作脚本2.0编写的）。



图20



编者按：从本期开始，应用心得栏目将开设一个子栏目——瑞星帮你杀毒，通过与瑞星公司的合作，将近期肆虐的一种或几种病毒“曝光”，除介绍这些病毒的名称、类型、发作现象及危害以外，更着重给出“手动”杀除这些病毒的方法，让读者朋友们在免受病毒侵害的同时，对病毒的侵害机理及简单的杀除方法能有所了解。读者朋友们对这个子栏目有什么意见和建议，也请尽快反馈到say@popsoft.com.cn 信箱。

本期推荐文章

“密住你的秘密”拓展应用

■辽宁 QS

大众软件2005年第2期刊登了《“密”住你的秘密》一文，讲解了利用系统自身的一些功能给重要信息加密的方法，但是，该方法有一定的条件限制，如必须是Windows 2000/XP/2003操作系统，磁盘分区必须为NTFS格式，因此，许多普通用户实现起来有一定的困难。今天，笔者就再给各位介绍一种方法，该方法完全没有操作系统和磁盘分区的限制，而且加密的效果和前文一模一样。心动了吧，那就一起来吧！

一、加密原理

不知道大家是否知道，Windows所有版本的操作系统有一个“以设备名命名文件夹拒绝服务漏洞”（姑且这么称呼，不知是否准确，下文将慢慢解释），也就是在Windows环境下无法以设备名来命名文件或文件夹。当我们试图用如下这些设备名——“aux”、“com1”、“com2”、“prn”、“con”、“nul”来命名文件或文件夹时，就会出现因重名而无法重命名的错误提示，**如图1**所示。或者是任你怎样重命名，文件夹的名字就是不变也不出现任何提示。这本是正常的，因为这些名子都被设备所使用，从而不允许文件和文件夹使用。但是，Windows却有一个漏洞，虽不能在视窗环境下使用设备名，但能在命令行模式下使用。

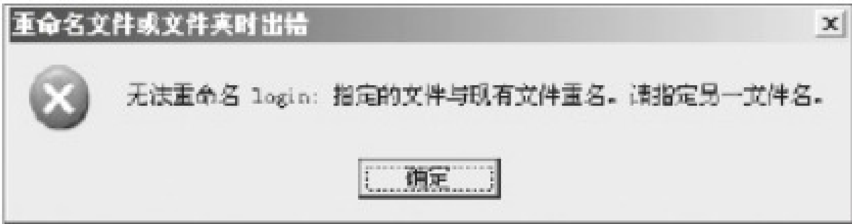


图1

我们可尝试如下实验：在“运行”对话框中键入“cmd.exe”，回车后打开命令提示符窗口。在命令行提示符后键入“md F:\aux\\”命令（必须使用这种命令格式），就可在F盘建立一个和设备名“aux”相同的目录，**如图2**所示。在资源管理器中找到它，你会发现可用资源管理器正常打开。但是，当你试图删除它时，会发现这根本就是徒劳的，**如图3**所示。

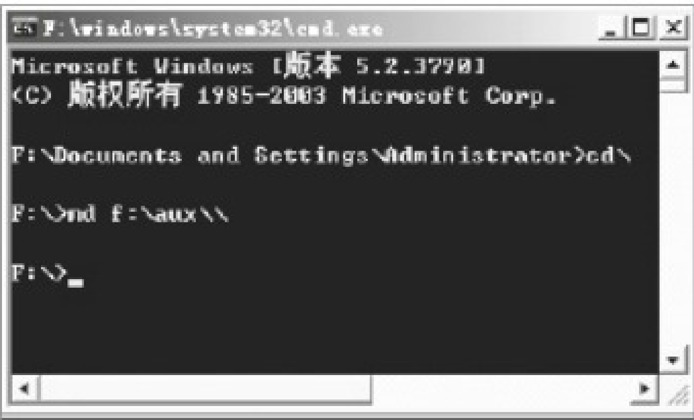


图2

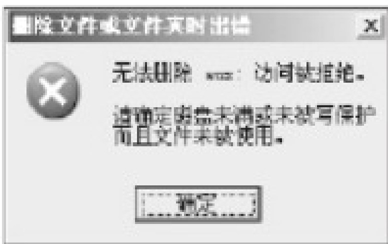


图3

说了这么多，让我们来总结一下：我们正是利用这一漏洞，将秘密文件或文件夹重命名为系统设备名，让非法用户无法访问。

二、加密实战

1.“密”住你的文档

仍然以TXT文本文件为例加以说明，如C盘的“AAAAAA.txt”文件。

第1步，在“运行”对话框中输入“CMD”，回车后打开命令提示符窗口。

第2步，在命令提示符后输入：“copy c:\AAAAAA.txt \\.\c:\aux.txt”命令，**如图4**所示，意思是将“AAAAAA.txt”拷贝成“aux.txt”。回车后即可完成文件的加密工作。删除原文件并关闭命令行窗口即可。

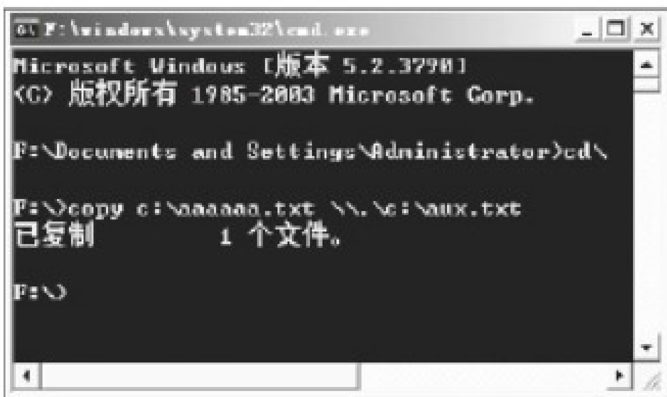


图4

小提示：加密后的文件名必须是设备文件名，可以是“aux”、“com1”、“com2”、“prn”、“con”、“nul”中的任一个，下同。

第3步，现在让我们来看看加密的效果。打开资源管理器，定位到C盘的根目录，双击打开“aux.txt”看看，这时会弹出一个“拒绝访问”的警告框。拒绝访问此文件，**如图5**所示。



图5

2.“密”住你的音影

以“gmzz.rmvb”文件为例，这是笔者下载的故事片。

同样，在命令提示符后输入：“copy c:\gmzz.rmvb \\.\c:\aux.rmvb”命令，回车后即完成了加密工作，关闭命令行窗口即可。

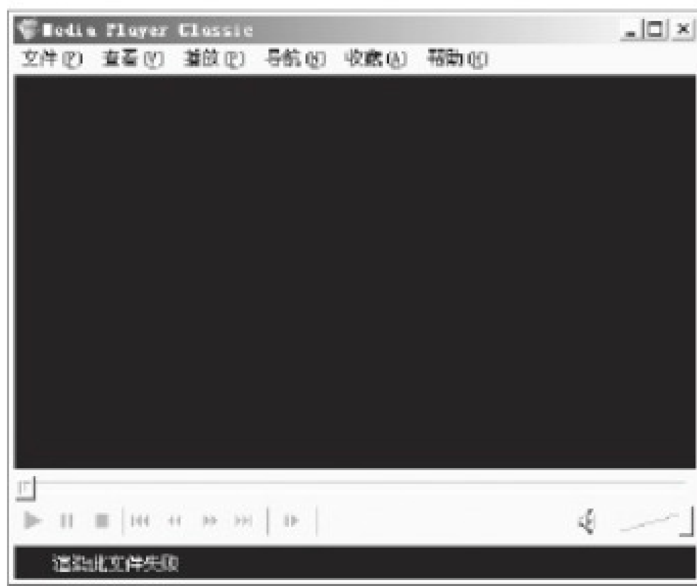


图6

现在再试着打开此电影文件，就会出现因“渲染此文件失败”而无法播放的现象，别人也就看不到你的电影文件了，**如图6**所示。

3.“密”住你的程序

以现在大家都爱玩的小游戏连连看llk0618.exe为例加以说明。

在命令提示符后输入：“copy c:\llk0618.exe\\.\c:\aux.exe”命令，回车后即完成了加密工作，关闭命令行窗口，并删除原程序即可。

现在再试着执行加密后的游戏，便会出现错误提示，**如图7**所示，别人也就无法玩你的游戏了。

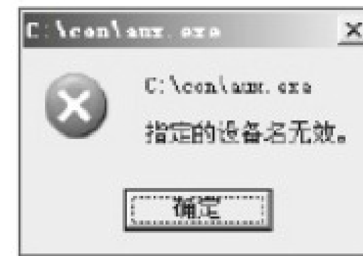


图7

还原大法：刚才讲的都是文件的加密方法，那么加密后自己如何使用这些文件呢？很简单！点击“开始”→“运行”，只要按UNC路径格式，就是网上邻居的路径格式，正确键入你的文件路径及文件名即可。例如要打开我们前面的加密文件就键入命令如下：“\\.\c:\aux.txt”、“\\.\c:\aux.rmvb”、“\\.\c:\aux.exe”，**如图8**所示。



图8

另外，我们也无法用通常的方法来删除加密后的文件，必须在命令行窗口中使用“del \\.\c:\文件路径及文件名”的格式才行。

如何统计Windows已运行了多长时间

■安徽 李红

如果你想知道自己的Windows已运行了多长时间，可这样操作：

1.WinXP/2000/NT

在WinXP/2000/NT下，你可单击“开始”→“程序”→“附件”→“命令提示符”，打开DOS命令提示符窗口，然后输入“Systeminfo”后回车，稍等片刻就会显示关于系统的统计信息，其中有一行为“系统启动时间”（**如图1**），表示系统从启动完成到目前所经过的时间，也是你的Windows运行时间，例如图中Windows已运行了30分48秒，时间单位精确到秒。不过要注意：如果机器一旦重启，这个时间就会重新从零开始计算。



图1


图2

2.WinMe/98

在WinMe/98下，你可单击“开始”→“程序”→“附件”→“系统工具”→“系统信息”，在“系统信息”窗口中会显示“Uptime”（**如图2**），这就是WinMe/98自开机以来运行的时间，同样也精确到秒。

注意：如果你在上述打开的“系统信息”窗口中，按下F5，还可随时重新统计，统计出当前系统已运行了多长时间。

让“火狐狸”更聪明

■辽宁 蓝色海岸

火狐狸（FireFox）是一款非常优秀的浏览器，拥有广大的用户群。笔者在使用过程中，摸索出一些小技巧，总结出来与各位分享。

一、让“临时文件”搬家

同IE一样，FireFox浏览器也有一个临时文件夹，默认情况下建立在系统盘中。为减少系统盘生成磁盘碎片的机会，确保系统高效运行，我们有必要让“临时文件”从系统盘搬走。

启动FireFox，在地址栏中输入“about:config”，回车后弹出FireFox配置页面，其中详细列出了FireFox的各种配置。在该页面中点击鼠标右键，在弹出的右键菜单中选择“新建”→“字符串”，**如图1**所示，新建一个名为“browser.cache.disk.parent_directory”的首选项，然后将其值设置为新的存放路径即可，如“E:\FireFoxTemp”。

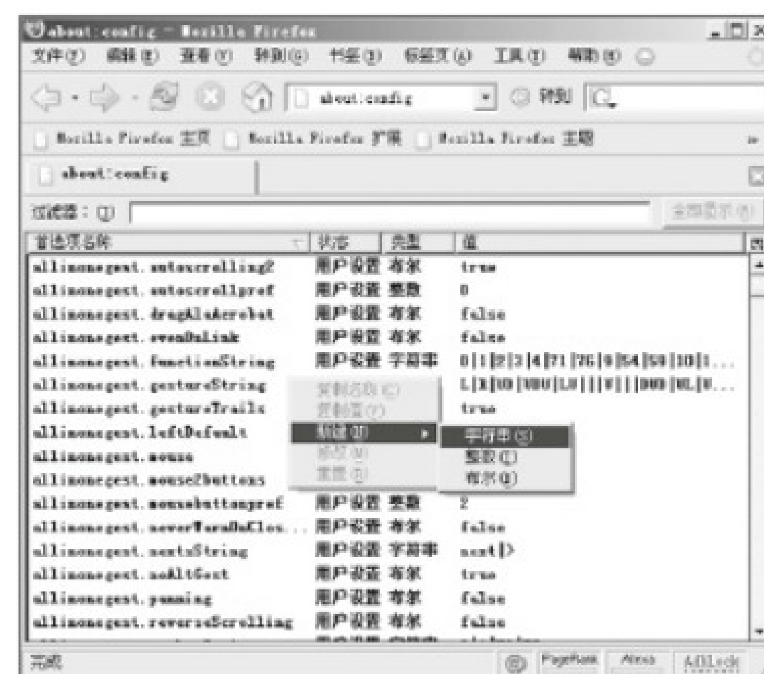


图1

二、让“下载文件”跳槽

桌面是我们的“脸面”，许多用户不仅用美丽的墙纸来装饰，而且总是让桌面图标少且整洁。但是，FireFox却是美丽桌面的“杀手”，因为FireFox默认的下载地址正是桌面，FireFox会将我们下载的东东一古脑地堆到桌面上。这当然不符合爱美的我们的实际需要，还是更改一下下载地址吧！

依次点击FireFox菜单栏中的“工具”→“选项”菜单，在弹出的“选项”窗口中点选“下载”按钮，在“下载文件夹”栏中将默认的下载文件夹更改为一个非系统盘所在的文件夹即可，**如图2**所示。

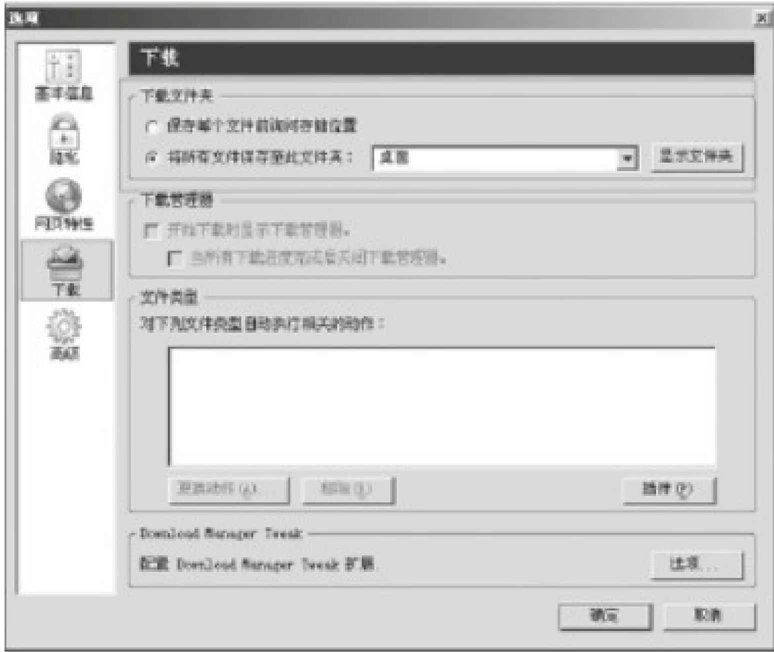


图2

三、让“菜单栏”瘦身

用惯了IE，猛一用FireFox，很多人可能会不习惯，因为比起IE的菜单栏来说，FireFox要宽大得多，几乎占据了浏览器的少“半壁江山”。如果你更喜欢简洁一点的菜单栏的话，不妨给FireFox菜单栏瘦身。



图3

用鼠标右键点击工具栏，在弹出的右键菜单中选择“定制”，在弹出“定制工具栏”窗口之后，**如图3**所示，用鼠标拖动工具栏、地址栏到菜单栏的后面，接着将导航工具栏前的√去掉。现在再看看，菜单栏是不是“瘦”多了？

四、让“警告信息”走开

FireFox是一款多页面浏览器，我们可同时打开多个页面。但当我们要关闭多个标签页时，FireFox会弹出警告信息，要求我们“确认关闭”。这虽然可避免误关闭一些重要的页面，但也给我们正常关闭FireFox造成了不小的麻烦。那么，还是让“警告信息”走开吧！



图4

依次点击菜单栏中的“工具”→“选项”，在弹出的选项窗口中点选“高级”选项卡，然后去掉“关闭多个标签页时警告我”复选框中的√即可，**如图4**所示。

五、让“安装插件”永存

在使用过程中，许多实用的FireFox插件被安装到“X:\Documents and Settings\用户名\Application\Mozzila\FireFox\Profiles”目录中。这些宝贵的插件一旦你重装系统或卸载FireFox就会全部丢失。在重新安装操作系统或安装FireFox前，你只需将此目录备份到一个安全的地方，安装过后，再将此目录覆盖到原处，即可让FireFox插件“再生”。

六、让“火狐狸”跑得更快

觉没觉得火狐狸启动的速度有点慢？用下面的方法简单优化一下，就可让“火狐狸”跑得更快。

启动FireFox，，在地址栏中键入：“about:config”，回车后进入到配置页面。找到如下首选项名称：

“nglayout.initialpaint.delay”默认值为“250”更改为“0”，“network.http.pipelining”默认值为“false”更改为“true”，“network.http.proxy.pipelining”默认值为“false”修改为“true”，“network.http.pipelining.maxrequests”默认值为“4”更改为“8”，**如图5**所示。

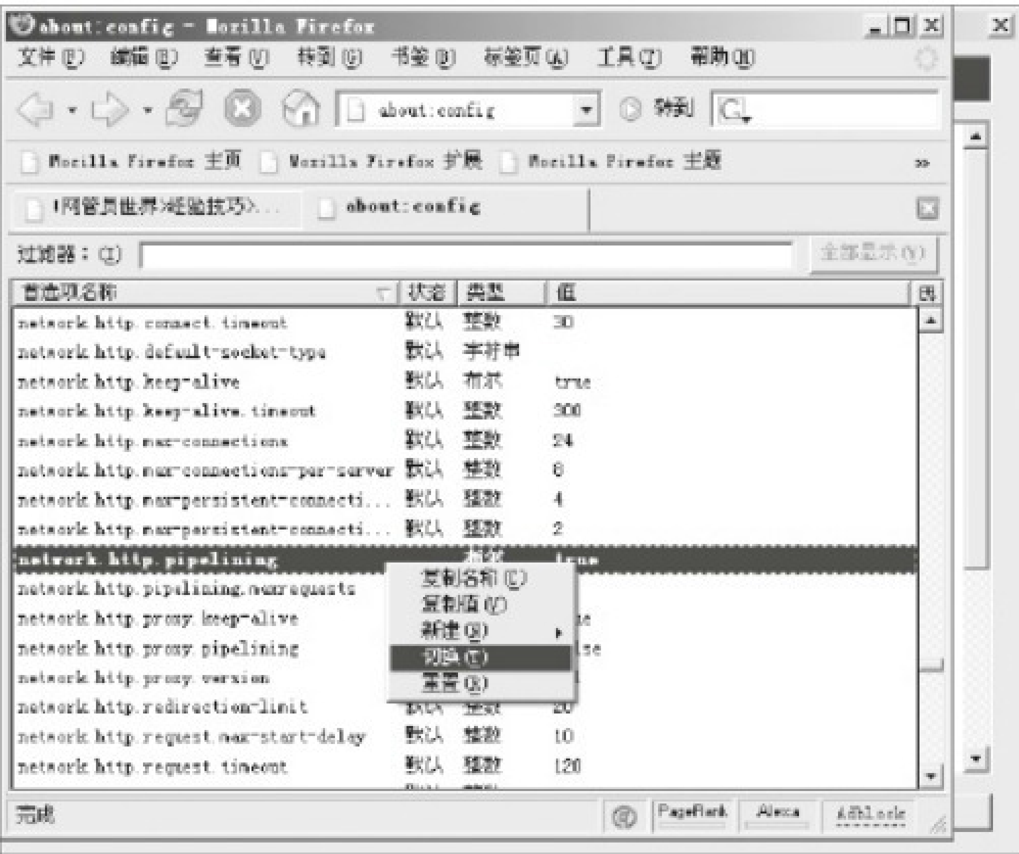


图5

小提示：找不到上面的首选项，就请新建同名首选项。修改完毕，保存后退出。重新打开FireFox，这时发现打开网页比修改前快多了。

七、让“搜索引擎”增多

默认情况下，FireFox使用的搜索引擎是Google，萝卜青菜各有所爱，如果你喜欢用百度、一搜、新浪该怎么办呢？没有关系，用下面这个方法可将所有你喜欢的搜索引擎全部添加到FireFox中。以添加百度搜索引擎为例加以说明。

打开资源管理器，定位到FireFox安装目录的“C:\Program Files\Mozilla Firefox\searchplugins”文件夹下，打开记事本，新建一个名为“baidu.src”的文本文件，并录入以下内容：

```
<search
name="Baidu"
description="Baidu Search"
method="GET"
action="http://www.baidu.com/baidu"
queryEncoding="gb2312"
queryCharset="gb2312"
>

<input name="word" user>
<input name="cl" value="3">
<input name="ie" value="gb2312">
<input name="tn" value="baidu">

</search>
```

录入完毕，存盘退出即可。

小技巧：在上述目录中，有一个名为“google.src”的文件，我们只需将其另存为“baidu.src”，然后将Google的搜索页面和相关信息修改为百度的就可以了，而不必辛苦改录入这么多东东，还容易出错。要添加其他搜索引擎，只需如法炮制即可，在这里不再赘述。

试办公备

Maxthon如何进行批量下载

■辽宁 乔珊

如果你用的浏览器是Maxthon，要批量下载文件怎么办？用FlashGet、网络蚂蚁等多线程下载工具一个地址一个地址地添加？当然不，这里有更简单的解决方式。

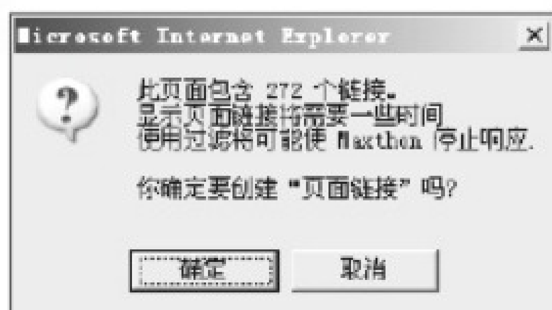


图1

一、关联下载工具

默认情况下，Maxthon并不会关联任何下载工具，必须手动进行关联。启动Maxthon，点击菜单栏中“查看”→“页面链接列表”命令，这时会弹出一个是否创建“页面链接”的询问框，**如图1**所示。先不创建，点“取消”按钮。接着点击“设置下载工具”选项卡，在“选择您要在此页面链接中使用的下载工具”下拉列表框中选择你自己喜欢的且已安装的下载工具，如FlahGet，**如图2**所示。最后点击一下“保存”按钮即可。



图2



图3

二、创建页面链接

关联完下载工具，点击左下角的“重置”按钮，这时会再次弹出是否创建“页面链接”的询问框，这次点“确定”按钮。不一会儿，当前页面中所有的下载链接就创建好了。在每一个链接地址的后面都有一个复选框，想要下载哪个链接，就在其后的复选框中打上✓，**如图3**所示。

三、调用下载工具批量下载文件

选择完要下载的文件，你只需点击“下载”按钮，Maxthon即会自动调用设置好的下载工具，并出现“添加新的下载任务”窗口，**如图4**所示你只需回车即可依次添加刚才选中的下载链接，然后开始快速批量下载了。



图4

病毒名称：性感烤鸡（worm.msn.chicken）

病毒类型：通过MSN传播的蠕虫病毒

病毒危害级别：★★★★

首次发作时间：2005年2月3日

病毒发作现象及危害：中毒电脑会用MSN Messenger向在线好友大量发送病毒文件，文件名可能为“bedroom-thongs.pif ”、“naked_drunk.pif ”、“LOL.scr ”、“Webcam.pif ”等。如果有人执行这些文件，会先看到一只烤鸡的搞笑图片，这时用户使用的电脑就已被感染。

感染之后，该病毒会在用户电脑上释放一个后门程序，黑客可远程控制中毒机器，进行攻击他人、删除文件等危险操作。



图1

一、手工清除病毒（针对于Windows 2000/XP/2003系统）

1.鼠标右键单击任务栏，选择“任务管理器”，单击“进程”。

2.在进程列表中找到“Msnus.exe”一项，单击鼠标右键，选择“结束进程”（**如图1**）。

3.删除掉操作系统目录（Win2000/XP系统默认为C:\Windows\system32 或C:\Winnt\system32，Win9X系统默认为C:\Windows\system）下的Msnus.exe文件，此进程结束后MSN就不会向外发病毒文件了。

4.再用类似方法结束Winhost.exe（或者为Winis.exe、Dnsserv.exe）进程。

5.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的✓，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”。

6.删除系统目录下的Winhost.exe（或者为Winis.exe、Dnsserv.exe）文件。

7.打开注册表编辑器，在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run 中找到Win32一项，删除。在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices 找到Win32一项，删除。

8.删除C盘根目录下“C:\sexy.jpg”文件，清除完毕后一定要重启计算机。

二、用专杀工具清除病毒

普通用户可登录瑞星反病毒资讯网，用“瑞星MSN蠕虫病毒专杀工具”干净彻底地清除此病毒，专杀工具下载地址为：http://it.rising.com.cn/service/technology/RS_AntiMsnVirus.htm 。

瑞星提示：当收到朋友用MSN、QQ等聊天工具发来的不明文件时，一定要先跟朋友确认一下，并要用最新版本的杀毒软件进行病毒扫描，以免被病毒感染，瑞星杀毒软件17.12.21以上版本可有效清除此病毒。



奇门遁甲

阻止“暴风影音”安装CNNIC插件两招

■辽宁 QS

暴风影音（MYMPC）在安装的过程中会悄无声息地安装一个名为CNNIC的插件，用户毫不知情，如果你不喜欢该插件，那么可拒绝其入住我们的系统。方法有以下两种。

一、参数法

在下载回来的程序上点右键，选择右键菜单中的“发送到桌面快捷方式”，在桌面上建立了一个安装程序的快捷方式，接着，回到桌面上，在该快捷方式上点右键，打开“属性”窗口，在“目标”文本框中，保持原有内容不变，加上一个安装参数“/skipcnnic”，形成“L:\StormCodec5RC2-LJF.exe /skipcnnic”的形式，点“确定”按钮。现在双击该快捷方式进行安装，即可跳过对CNNIC插件的安装。

二、注册表法

在安装暴风影音前，在“运行”对话框中键入“REGEDIT”，回车后打开注册表编辑器。依次展开如下分支：[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE]，在该分支下新建一个名为“Storm Codec”的“项”，在“Storm Codec”分支右侧的窗格中新建一个名为“CNNIC”的字符串值，并将其数值数据修改为“1”，退出注册表编辑器，然后按常规方法安装暴风影音。在安装过程中，安装程序会检测注册表，因为“CNNIC”的值已为“1”（**如图1**），安装程序便会以为已安装了“CNNIC”插件，从而跳过对此插件的安装了。

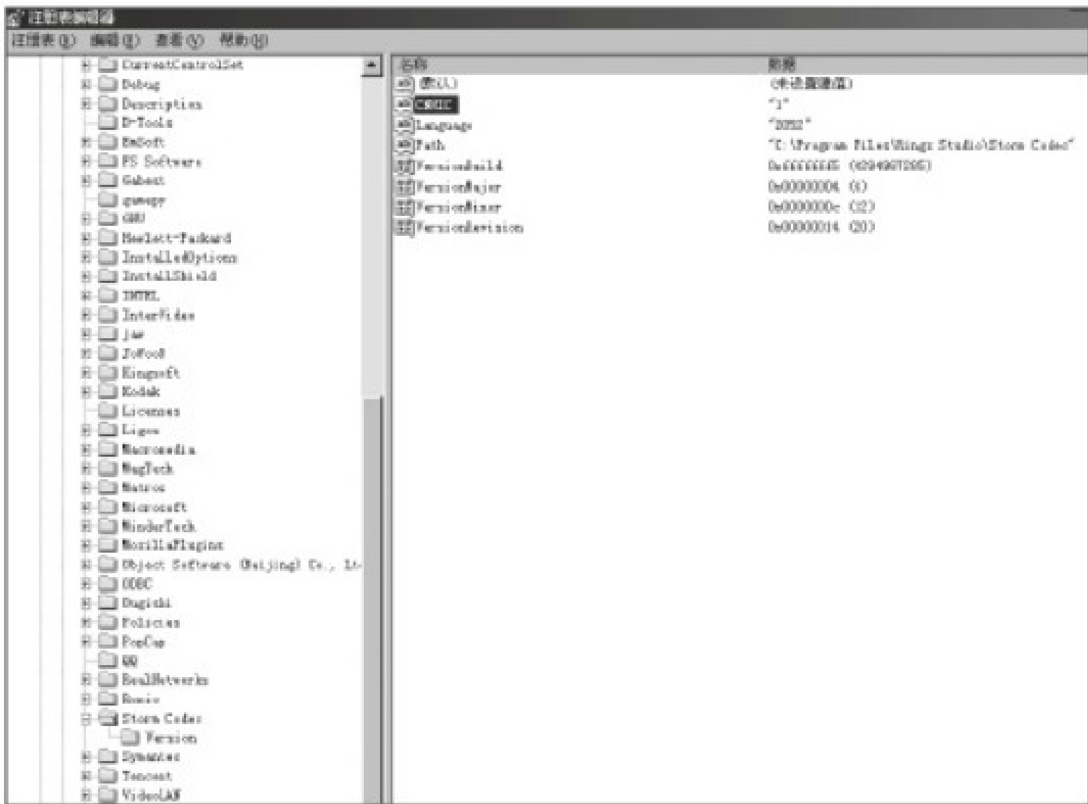


图1

电脑奇怪故障巧解决

■安徽 杨沛

笔者是一名在校大学生，一日楼上的飞车迷阿宝的电脑出问题了，叫我上去看一看。阿宝是“极品飞车”系列的忠实玩家，以前一直都是用键盘来狂飙，但始终体验不到那种疾驰时发动机轰鸣的感觉。最近终于在网上淘得一个二手北通25针打印口震动手柄（BETOP C-056），到手后便立即插到主机上并装好驱动程序，准备体验一下风驰电掣的感觉。进入游戏，由于不是游戏中默认的手柄，游戏时手柄有些关卡震动，而有些又没有反应，十分令人扫兴。于是想起通过修改注册表中手柄的OEMName键值的方法可将手柄识别为游戏默认的手柄，于是进行修改。修改完毕后，重启，顺利进入游戏，手柄也被识别为默认的手柄，操作震动一切正常，在游戏中爽了几个小时后，退出时突然电脑自动重启。阿宝一开始以为是偶然的寝室电压变化导致的重启。没有想到电脑重启进入WinXP后，一执行游戏，电脑就再次重启。重试了多次，包括拔掉手柄后，故障也依然存在。

我打开电脑进入WinXP，双击了“极品飞车”的图标，屏幕立即一黑，然后就听见一阵令人抓狂的硬盘磁头与盘片摩擦时发出“唧唧唧”的声音，电脑重启了。进入WinXP界面后，系统提示“Windows已从一个严重错误中恢复”。随便打开了Word、Photoshop等一般应用软件没有出现任何问题。再试试游戏，发现无论进入什么游戏，都会发生自动重启的情况。由于进入任何游戏都会重启，所以首先怀疑是DirectX损坏了，于是重新安装了DirectX，可是问题依然存在。仔细想想这种现象是在装手柄后发生的，虽然阿宝已拔掉了手柄，但驱动程序没有卸载，于是卸掉手柄的驱动程序。这次顺利进入了游戏，故障也解决了。而导致重启的原因可能是阿宝对手柄键值进行修改后，手柄的驱动程序与游戏本身或DirectX存在一定的兼容性问题。

虽然是一个很常见的兼容性问题，但令我百思不得其解的是，出故障后为什么系统总是重启而不是出现蓝屏。WinXP不会像Windows 9X那样经常出现蓝屏，但这并不代表WinXP不会出现蓝屏，况且蓝屏出现时的技术信息一般还会说明出问题的原因，并可由此来解决故障。所以肯定还有其他的东东在作祟！于是我找了一台刚安装WinXP系统不久的电脑，电脑中现在没有装多少软件，而且配置也同阿宝的差不多，于是装上游戏，让阿宝重演了一次导致故障的经过，故障再次出现。同时也证明了我的推断，果然在刚刚Ghost回的WinXP上并没有出现重启的情况，而是出现了蓝屏。蓝屏时还有一大段英文信息，大致的意思是，Windows XP出现一个问题，为了保护计算机，用户需要关闭计算机……技术信息：在物理内存的00000XX0地址停止，Psjoy.sys文件出现了错

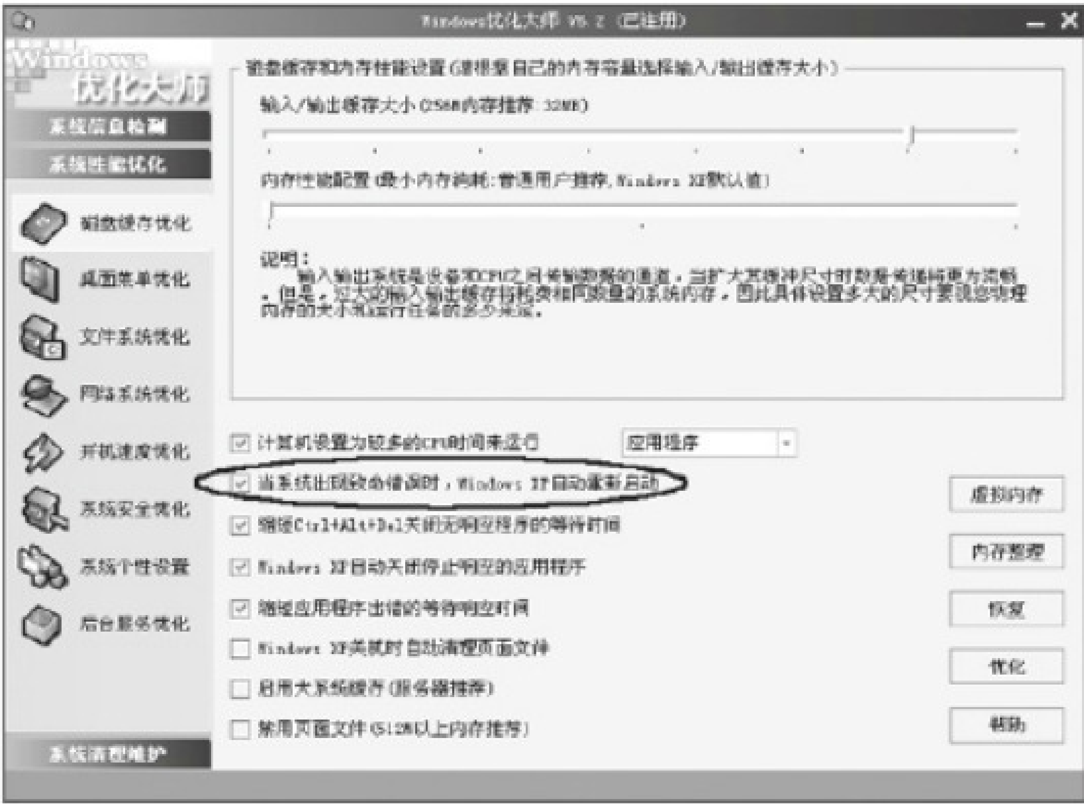


图1

误……通过Psjoy.sys这个文件名可以判断出是手柄驱动程序中的一个文件出现了问题。那么是什么导致使一台电脑重启而另一台蓝屏呢？通过对两台电脑的软件进行比较终于找到了问题所在，竟然是Windows优化大师的一个默认设置导致了这个故障。

相信很多读者也和阿宝一样在使用Windows优化大师时，为了省事一般都是采用自动优化，但在自动优化时优化大师的"磁盘缓存优化"有这样一项："当系统出现致命错误时，Windows XP自动重新启动"也是被默认选上的（**如图1所示**）。软件作者考虑方便用户才默认加上这个选项的。但正是因为这个选项，用户还没有看到蓝屏时，机器已自动重启了，用户往往也就忽略了蓝屏会提示的有助于解决问题的信息。这对容易发现的小故障作用不大，但对一些不容易发现的软硬件问题可就有很大的帮助了。问题终于水落石出了，没想到在排除这样小小的一个故障中也学到了不少经验，我也心满意足地回到了寝室，在我的心得中添加了这一条。

农历与公历共存

■广东 Fhang

一、在Outlook中显示农历节气

平常经常使用Outlook接收邮件，其强大的功能使我们的工作更加有条理，如果可在Outlook中显示农历节气的话，就可大大方便我们日常的生活。

依次打开"工具"→"选项"→"首选参数"→"日历选项"→"添加假日"，选中"中国"，你也可复选其他选项，比如选中"香港特别行政区"，则会添加香港特别行政区特有的假日（**如图1**），单击"确定"我们即可在"Outlook今日"和"日历"视图中看到农历的节气了。



图1

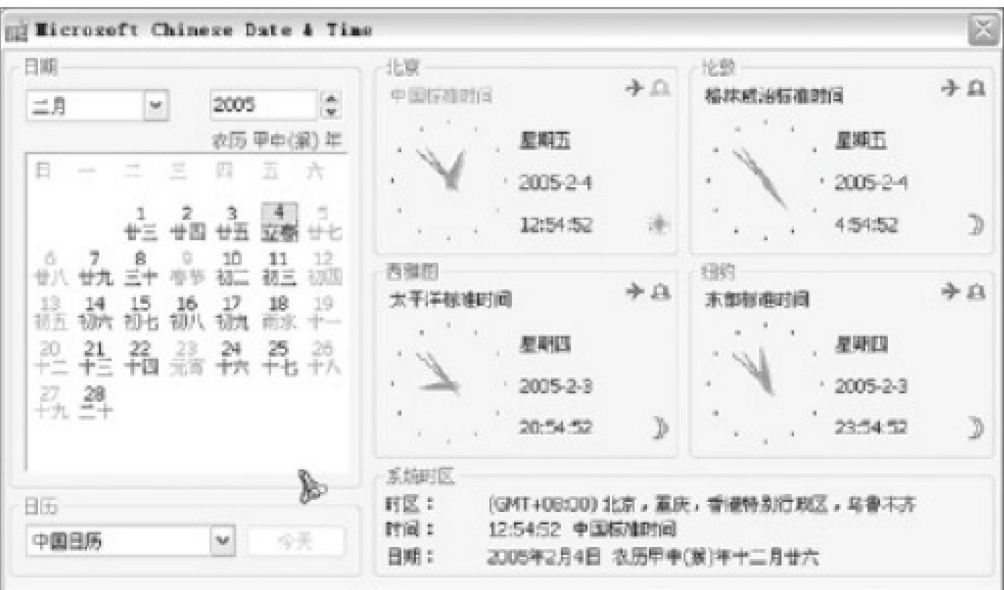


图2

二、使用程序显示农历

为了让系统可同时显示公历和农历（这方面的软件有很多），笔者这里推荐一款叫做"Microsoft Chinese Date & Time"的软件，看名字就知道它是微软公司推出的软件，其支持同步显示4个地区的时间（**如图2**），并且在托盘区显示图标，当鼠标经过时，会有气球提示时间，后台运行时占用内存极小。

作为微软正版Windows增值软件，下载时需要通过正版产品认证。下载地址为 http://www.microsoft.com/genuine/offers/default.aspx?displaylang=zh-cn

让"暴风影音"自动跳过影视片头

■辽宁 QS

如今，"暴风影音"无疑是最为风光的播放器之一了，拥有相当大的用户群。在用"暴风影音"看电视连续剧时，每一集都有一个千篇一律的片头，一般都有1分钟左右的长度。为了跳过这该死的片头，每次都不得不手动拖动播放进度条来快进。但因为拖动不够精确，往往需要反复拖动，要不，只能略过部分片段了。后经摸索，终于找到一个"暴风影音"自动准确跳过片头的方法，特拿出来和各位朋友分享。

1.按正常方法播放任一集连续剧，待片头播放完后，立即点暂停按钮。记下播放片头所需的时间，备用。

2.点击菜单栏中的"查看"→"播放列表"，调出"暴风影音"的播放列表。

3.将要观看的电视剧全部拖动到"暴风影音"的播放列表中，调整其播放顺序为正确的顺序。



图1

4.接着点选"其他"标签，在"步进间距（小，中，大：毫秒）"文本框中输入我们第1步记录下来的播放连续剧的片头所需的时间，**如图1**所示，点"确定"按钮。

5.双击第1集连续剧开始播放，在播放时只需按下热键"→"就可跳过片头了，接着再按一下空格键即可跳过片头正常播放了。

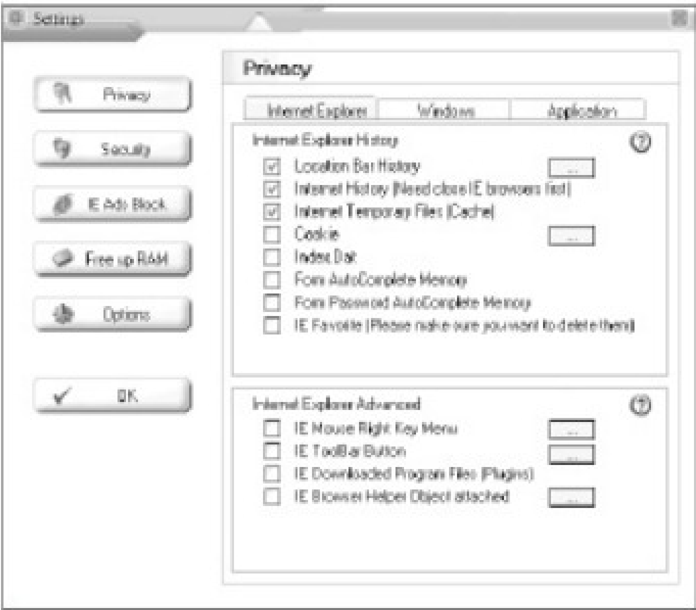
提示：该方法在不完整文件中无效。如果该方法失灵，可按下"Ctrl+G"键，在弹出的"转到"对话框中直接输入片头所需的时间，**如图2**所示，回车即可跳过片头了。



图2

把常用软件的文件打开信息屏蔽掉

■河北 张卒


图1

现在很多软件都提供了自动记录最近打开文件的功能，虽然这个功能可为用户下次快速打开指定文件带来极大方便，但如果一些“不法之徒”利用了该功能，就可在不需要知道文件确切路径的情况下轻易打开用户文件，如果这些文件无关紧要也就罢了，要是文件很重要，关系到个人的隐私或机密，该功能就非常可怕了。

近日，笔者在网上找到了一款名为“123WashAll”的工具软件（下载地址：http://download.enet.com.cn/html/060512003080601.html），发现它可将多达49个常用应用程序的“文件打开记录”功能同时屏蔽掉，用户根本不需要对软件进行繁琐的手工设置，达到保护个人隐私的目的，所以将该软件推荐给大家。

屏蔽软件文件打开记录非常简单，安装好123WashAll软件，在软件的主界面中单击“Settings”（设置）按钮，在弹出的对话框中单击“Privacy”（保密）按钮，选择“Application”（应用程序）选项卡即可看到包括ACDSee、AX-Icons、AdobeReader、FlashGet、Google ToolBar、MSN Messager、Office 2000／XP、PhotoShop、PowerDVD、RealPlayer、RealOne、WinZip、WinRAR等49种常用应用程序列表及支持的版本，用户只要根据需要勾选其中的部分或全部选项即可立即清除和屏蔽选中软件的文件打开记录（**如图1**所示），够方便的吧？下面笔者说说该工具其他两个特色功能。

一、快速清除Windows和IE产生的踪迹（history tracks）和垃圾文件

软件可对IE地址栏、IE文件菜单、IE缓存、开始菜单的“文档”子菜单、运行菜单、查找菜单、系统临时文件夹、回收站等14个自动记录项目和对各种垃圾文件进行自动清理，并且清理的速度非常快，也就几秒钟的时间。

二、广告过滤

1.弹出IE广告窗口过滤

软件对弹出IE广告窗口过滤功能十分智能化，无需用户干预或设置屏蔽列表（一般同类软件都需要设置屏蔽网址列表），IE弹出窗口在创建之前，就能被有效禁止。

2.Flash广告过滤

这是123WashAll独创的功能，软件通过针对IE底层设计的智能匹配算法，可指定某个网站、某个网页，或是模糊匹配的网站、网页地址，浏览过程中凡是匹配的网页，都可有效地清除网页内部的Flash广告。无需用户分析Flash广告的真正具体地址，只要给出需过滤的页面或站点即可（可在“IE Ads Block”子选项中设置）。

软件其他诸如修复IE浏览器的主页设置、修复被网页恶意代码修改的系统缺省设置、禁止网页恶意代码、文件粉碎等功能都很好用，大家可尝试使用。

暴风影音音频技巧两则

■福建 Before

暴风影音（即Media Player Classic，以下简称MPC）凭借集合多种多媒体解码器在多媒体播放领域打下了一片江山，本文将介绍一些MPC的音频处理技巧。

一、暴风影音玩音频切换

一段优美的视频当然得配得上优美的音乐了，不过有时并不能如愿。没关系，我们只需重新另外找一段播放长度相当的音乐文件（本文以WMA音频为例），再进行如下操作：

1.将音乐文件的文件名更改成视频文件的文件名，比如视频文件名字为“Media.avi”，那么音乐文件的全名就应为“Media.wma”；

2.将“Media.wma”文件复制到“Media.avi”文件夹中；

3.打开MPC，单击菜单“View”→“Options...”（查看→选项），弹出设置窗口，在左侧目录树中点击“Filters”（滤镜）下的“Audio Switcher”（音频切换器）项目，此时的右窗口选项**如图1**所示，确认“Enable built-in audio switcher filter”（启用内建的音频切换滤镜）复选框为选中状态；如果未选中，勾选后打开MPC；

4.返回主窗口后，播放“Media.avi”视频，接着点击菜单“Play”→“Audio”，就可看到有“Media.wma”菜单项（**如图2**所示），选择后MPC将切换为“Media.wma”的音频，视频还是播放“Media.avi”内容。


图1


图2

二、自定义声道引起的杂音问题

如果MPC在播放一些多媒体文件时有杂音，别急着检查文件或相关硬件，先查看一下是否在“Options”中启用了图1所示“Enable custom channel map”（启用自定义声道映射），将其撤消再重新播放多媒体文件，一般可解决杂音问题。

多余的声道我不要——用VirtualDub压缩双语VCD

■山东 ZT

小女儿爱看《猫和老鼠》VCD，所以笔者想把这套VCD压缩保存到电脑上，但该VCD有两个声道，左声道是英文配音，右声道是普通话配音，笔者试用了几款视频压缩软件，发现压缩后左右声道总是混合在一起，观看时中英文语音会同时出现，而且无法切换。那么该如何对付这种双语VCD呢？

最好的办法就是直接消除左声道，笔者在http://www.skycn.com/soft/1998.html页面下载了VirtualDub，这是款免费的视频处理软件，它可完美地去除左声道语音。



图1

为了提高处理速度，笔者建议先把VCD光盘上的视频文件复制到硬盘上。在光盘的MPEGAV目录下可找到几个以“AVSEQ**.DAT”方式（*为数字序号）命名的大文件，把它们拷下来备用即可。



图2

第1步，打开VirtualDub，执行“文件”→“打开视频文件”选择刚才拷贝得到的DAT文件，导入成功后会出现两个视频播放窗口，左边是原始视频文件，右边则是输出视频文件，**如图1**，我们可直接对比压缩前后的画质变化。

第2步，在“音频”菜单中选择“完全处理模式”，这时同一菜单下的“转换”命令会变为可用状态，单击它会出现“音频转换”对话框，**如图2**，在“声道”区域中选择“右”。

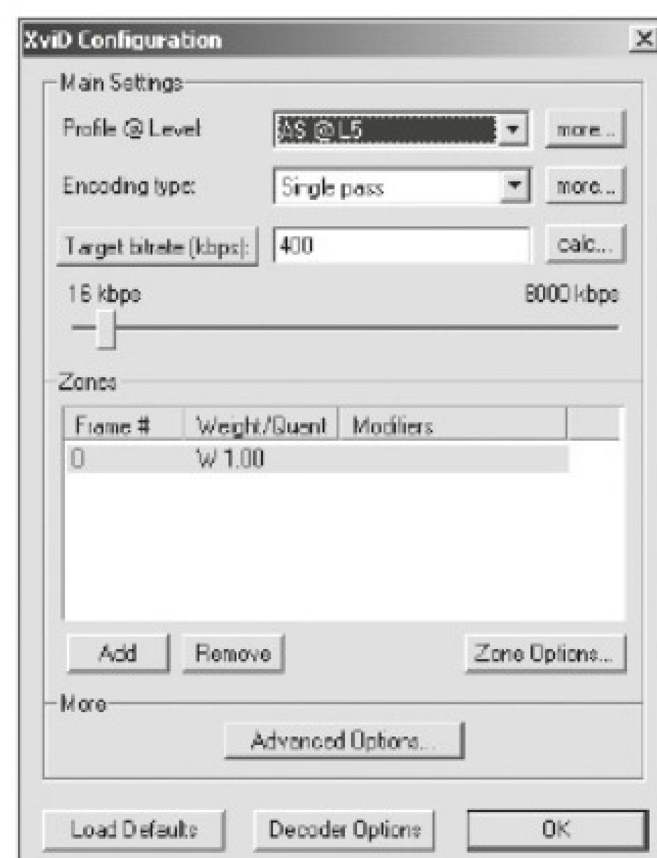


图3



图4

第3步，在“音频”菜单中选择“压缩”，打开“设置音频压缩”对话框，**如图3**，软件的默认设置是“不压缩（PCM）”，建议改为“MPEG Layer-3”或“Windows Media Audio”，当然每种编码都有不同压缩设置。需要注意的是，由于只保留了一个声道，因此务必选择带有“Mono”字样的格式。

第4步，在“视频”菜单中选择“压缩”，打开“选择视频压缩”对话框，**如图4**，左边列表中显示的就是目前可用的视频压缩算法，其丰富程度与系统中安装的编码器种类有关，这里笔者以“XviD MPEG-4 Codec”编码为例。

选择它，单击“配置”，打开“XviD Configuration”对话框，**如图5**，在“Target Bitrate”右边输入比特率，一般400kbps即可，单击“OK”关闭对话框。

注意：如果在“Target Bitrate”按钮位置上出现的是“Target Quantizer”，可单击它切换到“Target Bitrate”状态。

最后执行“文件”→“另存为AVI”即可开始压缩影片。一个144MB的DAT文件以400kbps的码率压缩为AVI文件后的体积为45MB，与以450kbps的码率压缩为RMVB文件的体积相当，而画面质量个人感觉要稍好一点，最方便的是AVI文件只剩下了中文语音，播放时可省去不少麻烦。



图5

一句话技巧

最近很多读者朋友发现，在用诺顿查杀病毒时，诺顿不能隔离Apihookdll.dll这个文件，这是因为诺顿Symantec AntiVirus和木马克星起冲突造成的。只要你的机器安装了木马克星，并且又把Symantec AntiVirus更新到2004-12-22版本，每次打开文件都会发现病毒PWS.Hooker.Trojan，并且这个Apihookdll.dll没有办法清除，这其实是一种误报，解决办法是删除木马克星，当然也可不加理会，因为实际上根本不存在病毒。

北京 许多

编外杂谈

有人说在本命年的时候，你要处处小心，最好穿个红裤衩，这样能使你摆脱不顺，增强运气。小编没有试过这些行运招数，不过在过去的一年里，我确实没有碰上捡钱、捡手机之类的好事，倒是自行车丢了一辆，圆珠笔丢了无数枝……不管怎样，2004年已经过去，鸡年已经到来，看来是我时来运转的时候了。为了增强信心，小编还专门找来了实用软件栏目中介绍的什么星座运势等软件预测了一番。事实上，从去年第24期开始，我就运气颇好，频频见诸于杂志，而之前，我似乎萎缩了近一年……

在去年底的《大软5人行，05侃不停》上，小编终于在杂志的显要位置露了一次脸，虽然事后不少同事如Artec、星尘之流讥笑我不注意发型与造型，破坏了在读者心目中的美好形象，但小编认为，群众的眼睛是雪亮的，是金子"他"总要发光！当然，我也在心里想好了，再不济，心灵美还是要在照片上反映出来！

很不巧，在接下来第一期数码栏目对闪存盘的十大酷刑中，小编在Artec的授意下再次客串登场，结果不仅表现心灵美的如意算盘被打破，而且有些照片还惨遭大漠小虾的Cosplay，惹得其背后的8神经也忍不住蹦出来："虾是只好虾，就是创意妙了点。"……

再之后，小编的形象继续遭到不断篡改，一会儿是滑雪猛男，一会儿又是博票衰哥，总之，只要有个需要衬托的地方，小编总是适时出现，我不知招谁惹谁了……在此，我要向所有关心我的读者表明心迹：小编心理很正常，身体很健康！前段时间，小编一直忙于收集这些罪证，所以现在才来和你打招呼，希望还能赶上拜个晚年。

说到过年，除了照旧胡吃海喝外，小编今年第一次给弟弟妹妹们发了红包，而前些年我一直在收，尽管动作有所不同，但我还是非常开心，因为我坚信，出来混总是要还的^_^

最后还是来两句吉祥祝福：在"生鸡勃勃"的2005年，衷心希望你"努力地"身体健康，"努力地"心想事成！

ACJ
cjan@popsoft.com.cn



老鼠爱大米，歌手爱网络？

■本刊记者 ACJ

要问2004年哪个歌手最火，笔者以为刀郎的胜算颇大；要说到哪首歌最流行，不知你以为《老鼠爱大米》如何？这首在网络上火遍半边天的歌曲在唱遍大江南北后，终于搬上了春节联欢晚会，看着歌曲原作者杨臣刚的表演，平日里不听音乐的父亲也不禁赞道："这首歌还不错！"

像杨臣刚这样靠自己创作的歌曲迅速窜红的网络歌手还有一位，他就是东东。在一次偶然的相遇中，笔者和这位在2004年中国网络通俗歌手大赛中获得第二名的帅气小伙聊了一会儿，据说签约先之唱片的他现在已经出专辑了。


酷酷的东东

其实除了靠原创歌曲一炮走红外，更多的网络歌手凭借翻唱别人的歌曲一举成名：翻唱《老鼠爱大米》的香香，翻唱《世界末日》的Koni……随着她们的成功，网络翻唱似乎越来越热闹（http://www.163888.net/），连编辑部的冰河都凭他那嘶哑的嗓音在网上博得了些许喝采^_^那那些已经积累了不少人气的网络歌手现在过得究竟怎样呢？笔者采访了漂亮且颇具人气、已从上海复旦大学毕业的Koni。


简洁、随意、清新的弹唱风格是Koni吸引众多网友的关键

大众软件：当初怎么想起把自己弹唱的视频放到网上去的呢？

Koni：其实很偶然。因为买了个摄像头，好玩啊，就拿来录弹唱，录完一看，还蛮清晰的，一高兴就发给网上的好友看了，他看了以后就发到网上的论坛里了，看过的人都蛮喜欢的，又转发到其他网站和论坛，就这样一传十，十传百地传开了^_^

大众软件：呵呵，应该有不少人联系你吧？学校的同学反应怎样？

Koni：嗯，因为我在某论坛的注册信息能够被搜索到，所以视频传开后我的QQ和MSN都被加爆了，现在这个QQ都是我的第六个了。当时有同学看到视频后，还专门给我打电话确认，那时他们就是强烈要求我把吉他带去学校，弹歌给他们听，哈哈。

大众软件：毕业后你就去了广州，这段时间做什么呢？

Koni：最初，一个那边的广告公司请我去拍了一个护肤品的小广告，我也正好去见了一些那边的音乐制作人和唱片公司的人。虽然对我的评价不错，但是要真正地做音乐，恐怕还有很长的路要走。而且，要真正成为一个受欢迎的歌手，需要太多的客观因素，包括需要有人给你写歌，做配乐，做包装等等。而唱片公司不会说马上就和你签约，他们也要考虑市场对你音乐的接受度，所以，要专心致志地做自己喜欢的音乐，其实挺难的。

大众软件：对今后有什么打算呢？

Koni：还是继续做我的音乐网和网络电台，以及相关的一些事情吧。成不成为歌手，这已经不重要了，因为就算我不是正式歌手，我同样可以唱歌啊^_^如果签约唱片公司，我希望他们能给我最大的舞台^_^

采访中，Koni还非常坦率地承认，现在的音乐市场有太多优秀的歌手，而且一个歌手的成长离不开唱片公司的大力宣传，而唱片公司在对你进行宣传之前还会考虑很多因素。其实这个很正常，就拿基本的演唱基础来说，大多数的网络歌手都没有接受严格的音乐方面的训练，只是凭借某方面的特点在网络上集聚了不少人气，这也是不少歌手签约后唱片公司还会进行声乐培训的重要原因。

采访完Koni，笔者又想到一个问题 广大网民关注的到底是这首歌曲本身还是演唱者，抑或是翻唱者呢？据说很多邀请香香去演出的单位点名要她唱《老鼠爱大米》，而她也显得很无奈：不可能靠一首歌打天下吧。


借《老鼠爱大米》而一举成名的湘妹子香香

后记：打听到笔者在采访网络歌手，一位热心读者还把他哥哥推荐了过来，据说也签约了某家唱片公司，而笔者在网上也看到了对他哥哥的相关介绍：目前还在南京一家酒吧进行表演。

联想到之前香香的无奈，至今还没有和唱片公司签约的Koni（www.kokomusic.net），以及如今网络上大批的翻唱爱好者，我们可以看到，尽管网络提供了一个成名的捷径，但要真正地做音乐，除了热爱还需要更多的坚持与努力！

让世界倾听播客

■本刊特约作者 王伟

编者按：亲爱的读者，你没有看错，标题中写的确实是播客，尽管和博客仅一字之差，但意义却大相径庭。那什么是播客，什么又是波刻呢？在此小编可以负责任地说，播客很简单，波刻很不错！

谈到网络写作，大家都会想到博客，博客主要依靠文字在网络中自由地抒发情怀，表达思想或感情。那什么是播客呢？简单地说，播客就是在网络中制作音频与视频节目的人，而播客制作的节目则被称为波刻。可能你会说，我也会做音视频，这没什么大不了，笔者非常高兴听到你这样的回答，但如果做播客这么简单的话，它就不会成为网络的焦点了。尽管国内还鲜有播客的报道，但国外的播客数量在短短几个月内就得到了飞速增长。不到一个月，先后就有包括英国BBC在内的多家广播电台开始制作波刻，其影响力可见一斑。如果说博客是新一代的"报刊"，那播客就是新一代的"广播"和"电视"，因为它可以使每个人都成为一个媒体中心。

认识播客与波刻

说起来波刻这一概念还是在2004年9月才由一美国人提出来，其英文名为"Podcasting"——"Personal Optional Digital 's Casting"，其中的"Pod"形借iPod之壳，却有3个饶有趣味的含义。首先，波刻充满了个性化：你听我说，你看我演；第二，波刻携带方便，网上乾坤尽在Pod中；第三，波刻是点播式的：听我想听，看我想看。如此看来，播客制作的波刻集众多优点于一身，也难怪在如此短的时间内能够快速流行起来。

可能到现在你还是有些莫名其妙：波刻到底是什么？你还记得之前关于博客的文章中提到的RSS吗？在相关软件中输入网站的RSS地址后，以后每次使用软件时，它将会通过这个RSS自动接收网站更新的内容。不过，实现自动接收的前提就是网站的主人制作了RSS文件。波刻就是网站主人制作的RSS文件，只不过文件中包含的不再是文章，而是MP3音频文件；而播客就是提供波刻内容的网站主人。

有了波刻后，我们就不用像收听传统广播那样被动接收，而是拥有了选择权。我们可以随意选择收听的内容、收听的时间以及以何种方式让其他人也有机会收听。一般来说，波刻必须具备3个必要条件：

1. 必须是一个独立的、可下载的媒体文件；
2. 其发布格式为RSS 2.0 enclosure feed；
3. 相关接受端能自动接收、下载，并将文件转至需要的地方。

可以下载MP3还不够，无需特别关注就能够自动下载并供你播放才是波刻的关键。有人还将波刻的内容扩充到了视频：不仅让你能够订阅音频，还能订阅视频节目。真的是非常神奇，波刻的出现让所有的个性化信息从此变得有声有色。

什么是RSS？

RSS（Really Simple Syndication）是一种用于发布和获取网络内容（例如头条新闻或音频）的XML格式。使用RSS阅读

[illegible]不用一个个去点击去下载，就能够很快地知道网络内容是否进行了更新。

追究起来，波刻乃是RSS技术和类似于iPod的数码播放器相结合的产物。当你在入眠休息或手头忙碌时，可以借助一款有网上订制并即时更新下载的软件，自动地从网络中下载你订制的MP3音频文件，然后将其传输到你的便携终端。这样一来，任何时候你就可以享用你自己订制的、完全个性化的波刻了；另一方面，你也可以自行制作自己的波刻，并将其上传到网站上，以供他人收听。在这种模式下，受众不再是媒体内容的被动接收和消费者，而是媒体内容的选择者，同时也是内容的主动参与者和创造者；每一个播客都是一个听众，每一个听众也可以是一个播客。在个性张扬的网络时代，只要有兴趣，人手一“播”就会成为现实。

你说我听 收听波刻

最简单的波刻收听方式就是在网络中找到相应的播客网站，然后使用软件直接下载你喜欢的MP3即可。这类软件有很多，例如iPodder、Sparks!、Doppler等。下面，我们就以iPodder为例来说明波刻的收听步骤。

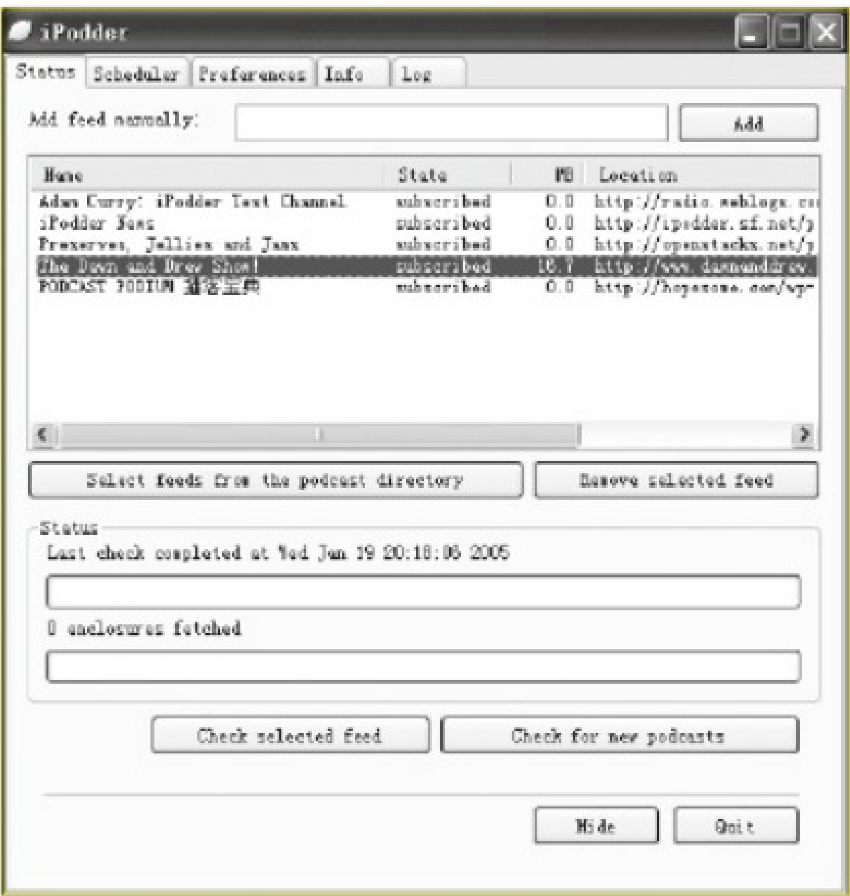


图1

首先，我们在网站上下载到iPodder的最新版本（http://ipodder.sourceforge.net/index.php，1.1.4版）。完成安装后就可以看到如图1所示的界面了。

从图中可以看到，默认情况下，iPodder就有2个频道可供选择，分别是iPoder Test Channel（iPodder测试频道）和iPodder News（iPodder新闻频道）。这两个频道中更新的内容不多，一般情况下，为了迎合自己的口味，还需要预订新的频道。下面我们利用iPodder，以预订一个有关英文歌曲的波刻为例来说明收听播客节目的一般过程。



图2

首先打开播客网站：http://www.podcasting.net/（图2）。点击“Entertainment”下的“Music”。在打开的网页中，按照自己的爱好点击轻音乐、爵士乐、电子音乐、乡村民谣等。我们点击其中的“Rock&Punk”（摇滚乐），这个目录中共有31个波刻文件，我们选择其中的第四个“Preserves, Jellies and Jams”。从这里可以看到有3种图标，分别为“web”、“rss”和“play”（图3）。点击“web”显示的是播客的主页，点击“play”就会弹出一个小窗口供你在线收听。如果要预订播客节目，则需要点击“rss”，或者将rss的链接（http://openstacks.net/pjj/index.xml）复制到iPodder等软件的预订窗口中（iPodder的“Status”栏下的“Add feed manually”），然后点击旁边的Add按钮即可添加成功了。选中新加入的项目，点击软件下方的“Check selected feed”就会自动检查下载播客更新的文件（图4）。



图3

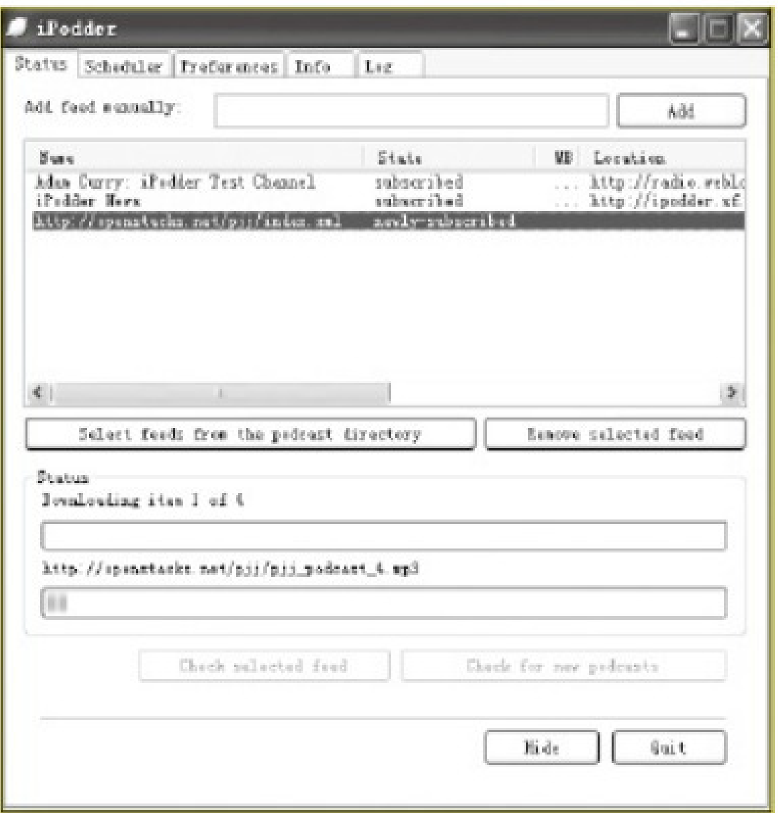


图4

如果你只是想检查波刻更新则点击“Check for new podcasts”即可。默认情况下，下载的波刻文件放入到C:\Documents and Settings\ww\My Documents\My Received Podcasts文件夹中，你也可以通过点击iPodder中的“Preferences”栏进行更改。

其实收听波刻最方便的还是使用iPod、PDA或新式手机等新一代数码产品，只需在其中装入iPodder软件，其它操作与电脑操作并无两样。如果你跟我一样囊中羞涩，最大的数码电器还只是MP3，那也不要紧，在电脑中装入iPodder，然后将你订制下载的媒体文件存入MP3播放器中，一样可以享受到播客带来的便利。

你听我说 做一名播客

做一名博客容易，做一名播客也不难，只需要一个麦克风和一条网线，你就能制作出绚丽多彩的播

客节目，轻松实现让自己成为媒体中心的梦想。

录制MP3 ①

硬件准备：一台联网的电脑，一个音质较好的麦克风。

软件准备：能录制MP3的软件，这里推荐MP3音频录音机(http://www2.skycn.com/soft/13411.html，8.32MB)。它的方便之处在于无需任何的格式转换，直接就可以利用它录制MP3节目。

文件上传 ②

因为制作波刻需要能下载MP3的URL地址（在IE中输入这个URL链接就能下载MP3），所以录制完成后，需要将MP3上传。由于音频文件比较大，所以很多播客都将MP3上传到自己的个人主页上。实际上，存储空间是播客必须面临的一个问题，这一点与普通的博客不同。如果你没有自己的个人空间，又想一试身手的话，笔者有一个变通的法子：将制作好的MP3文件上传到论坛上，因为有些论坛是可以上传MP3的。例如笔者就将制作好的podcast.mp3上传到某论坛上（图5），



图5

上传之后该文件的URL为http://202.117.*.*:8080/Picture/M.1106123859.A/186/podcast.mp3。

搞定波刻 ③

既然一切都准备就绪，那就废话少说，还是制作RSS格式的波刻吧。

RSS文件的制作很容易，该文件总是包含几个标签，在标签中按照自己的需要填写适当的内容就可以了。RSS中一个标准XML文件的格式如下

```
<?xml version="1.0" encoding="iso-8859-1"?>
<rss version="2.0">
<channel>
<title>Wang Wei's Podcast</title>
<description>Music, Papers, Living podCasting</description>
<link>http://torus.yeah.net</link>
<language>zh-cn</language>
<copyright>Copyright 2005</copyright>
<lastBuildDate>Wen, 19 Jan 2005 08:00:00 -0500</lastBuildDate>
<pubDate>Wen, 19 Jan 2005 08:00:00 -0500</pubDate>
<webMaster>wwangemail@263.net</webMaster>
<item>
<title>第一次做播客</title>
<link>http://202.117.1.8:8080/Picture/M.1106123859.A/186/podcast.mp3</link>
<description>这是我的个人音乐</description>
<enclosure url="http://202.117.*.*:8080/Picture/M.1106123859.A/186/podcast.mp3" length="18233048" type="audio/mpeg" />
<category>Podcasts</category>
<pubDate>Sat, 15 Jan 2005 08:30:00 -0500</pubDate>
</item>
</channel>
</rss>
```

从这段XML文件中可以看出，它的格式跟HTML很类似，每个RSS文件必须包含一个Channel和Item，而Item必须包含在Channel中，每个Channel和Item都有一个标题（Title）、描述（Description）和链接（Link）。一般来说，Channel里边的标题（Title）、描述（Description）和链接都是指向你的主页。

Item部分是波刻中最为重要的，其核心就是标签<Enclosure>中的内容，它里边包含URL（表示波刻的位置，必须为HTTP链接）、Length（媒体文件的大小）和Type（媒体格式）。

一看到代码，你是不是就有些害怕，觉得很难呢？其实，RSS的文件格式几乎千篇一律，你随便打开一个波刻的RSS文件，然后拷贝其中的内容，用任何一个编辑器进行删改

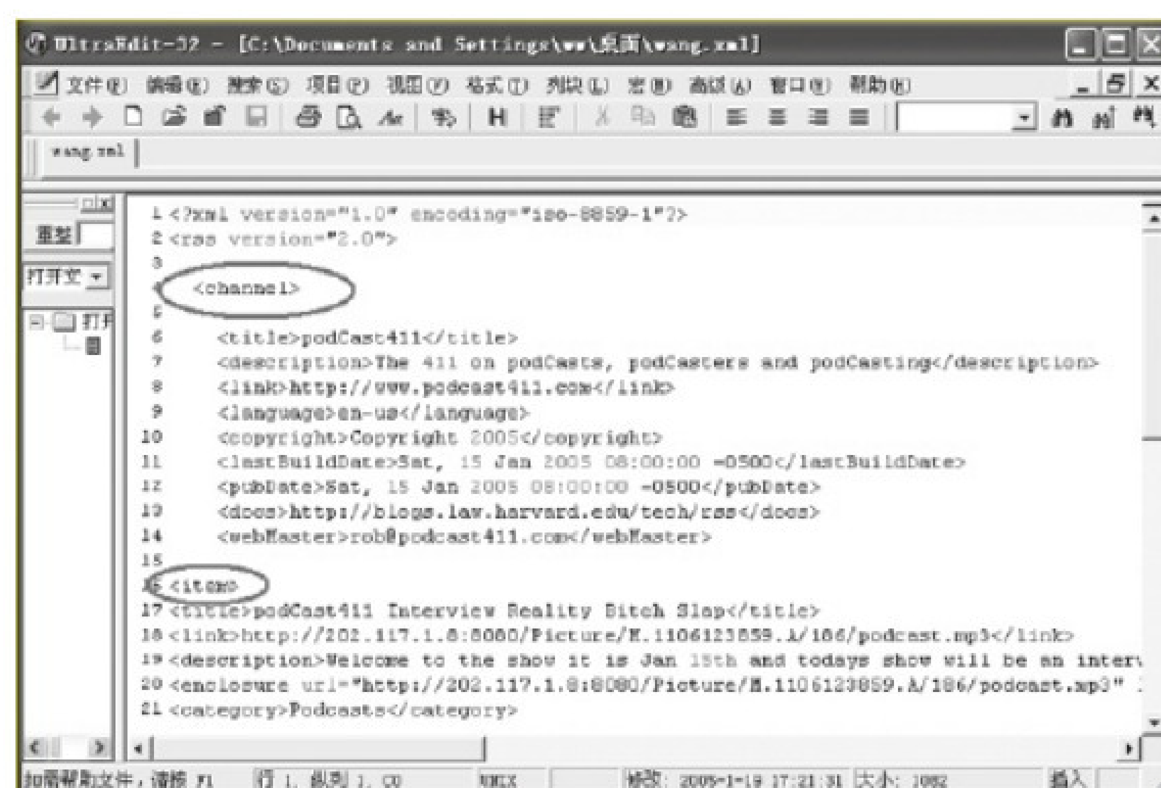


图6

就可以了。例如，我们用IE打开http://www.podcast411.com/feed.xml，将其存为XML文件，然后用任何一个编辑器按照自己的需要进行编辑修改即可（图6）。

接下来我们将RSS文件上传到某个主机上，这里我们选择一个BBS，上传之后的地址为http://202.117.*.*:8080/Picture/M.1106126825.A/238/wang.xml。如果以后想更新波刻文件，你只需要在RSS文件中添加一个Item即可。听众将这个RSS文件地址输入到

iPodder等工具中就能接收你制作的节目了，而且还能实时更新。

小技巧

如果你是初级播客，可以通过专门的工具为你制作RSS文件。打开网站http://www.podcasttools.com/generator/index.php（图7），输入Channel标题和描述、Item的标题、位置以及发表的时间等关键要素，点击“Generate”按钮系统就会帮你自动制作出RSS文件了（图8）。

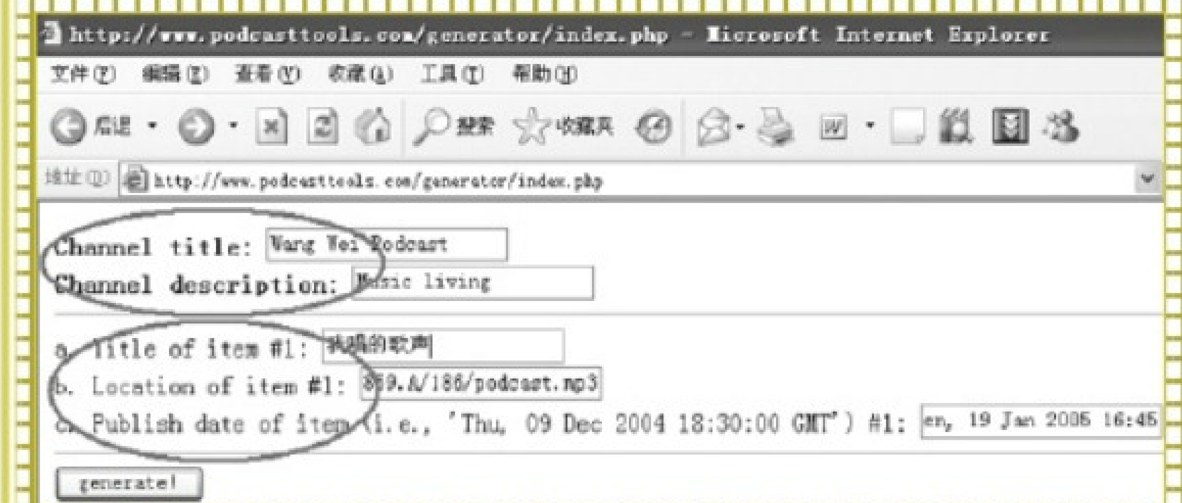


图7



图8

上传RSS文件到播客的索引中心 ④

到了这一步，就可以大功告成了。目前已经有很多的播客网站可供你上传RSS文件了。本文以非常著名的播客网站为例说明具体的步骤。打开网站http://www.podcast.net/addpod.cgi（图9），输入播客标

Podcast Title: Please enter the name of your podcast — 音乐无限

Show Host: Please enter the name of the person hosting the show.

Homepage URL: Enter the url to your homepage or blog for your show.

* RSS URL: Enter the url to the RSS feed that contains the mp3 enclosures of your podcast.

* 1st Category: Choose up to 3 categories for your podcast so listeners can find you. Note, if you choose Blues & Jazz you will also be listed in its parent category of Music. See also KEYWORDS below. — Entertainment -> Music -> Alternative

2nd Category: Choose One

3rd Category: Choose One

Description: Describe your show so listeners can get a summary of what your podcast is about. NOTE: This is a general summary of your show, not each episode. — Living, Music, and other

图9

题、主页URL地址、RSS的URL地址，选择类别等信息之后点击“Addpost”按钮就成功地加入了。其中，RSS的URL和类别是必须的，不过为了能让听众更容易搜索到你的文件，建议其他几项也都填上。回到Podcast首页，过一段时间就可以检索到自己的波刻了。

播客资源网站

尽管播客及其概念最近在互联网上炒得热火朝天，但它还是主要在美国等西方国家中广泛流行，毕竟它的出现也才仅仅几个月的时间。不过，播客所代表的却是媒体的新时尚！下面我们给出一些重量级的网站供大家参考。

1.Podcast Podium播客宝典

http://www.hopesome.com



图10

国内唯一的播客中文网站（图10）。内容不是很全面，加入的波刻都是从网上获取，也没有很好的制作波刻的说明文档。不过由于它是中文网站，所以对于初学者来说还是有很多方便之处。

2.Ipodder

http://ipodder.org

网站的主人是播客的鼻祖Adam Curry，所以该网站的影响力是很大的。从该网站中你可以比较全面地了解到播客的概念、定义、播客的演化历史等，同时上面还列举出了最新的100个播客文件。真是一站在手，鸟瞰全局啊。

3.Podcast

http://www.podcasting.net/

一个比较权威的播客索引，很多有名的播客都将自己的文件放到该网站上供网友下载和收听，是一个非常理想的播客文件集散地。

4.Podcast411

http://www.podcast411.com/feed.xml

又一个很经典的播客集中营，非常值得推荐。

后记

在互联网的应用上，国外无疑一直走在前列，博客如是，如今的播客亦是如此。在博客遍地开花的互联网上，比它资源要求更高的播客的传播速度会有多快，范围会有多广呢？我们将拭目以待。

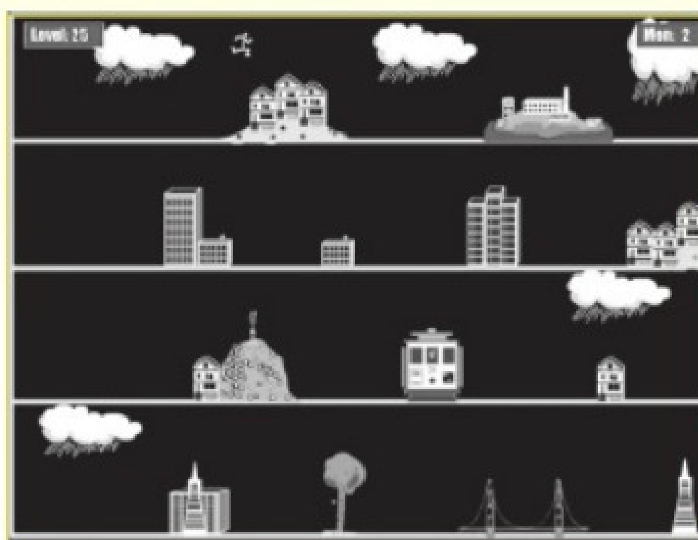
网罗天下

■湖南 YU



飞跃大都市

参差鳞比的摩天大楼、高架桥、尖塔，还有这儿一朵那儿一块的雨云和小山丘，加上其它各式叫不出名字的挡道的家伙，这就是游戏中你控制的小人必须飞跃的一切。要么滑着完美的弧线从它们头上跳过去，要么在水泥钢筋上摔得头破血流，断胳膊断腿，没有第三种选择。操作使用方向键：“↑”键起跑，“←”是小跳，“→”是大跳，“↓”是停住等待，因为那些乱七八糟的东西按着高度、大小、距离的组合构成了一个接一个的超难度挑战，所以玩家必须根据情势分别小跳和大跳，并非常精确地把握起跳时机，才能应付这个需要上佳运动节奏感的过程，其难度从每过一关便有一次机会奖励就可得知。体验跳跃快感的同时，如果你看到一个模样像鸬鹚的鸟出现一定要想办法逮住，碰到它可以赚到5次游戏机会。有时候，一个推垃圾车的老流浪汉会来和你捣乱，那种场合就用得上“↓”键啦。



地址： http://www.nationlocation.com/FastCJ/CityJumper.htm



CSer之爆笑一日

如果很不幸你还在使用小猫，那你也千万不要吝啬，一定要花上一两个小时把下面这个新鲜出炉的大东西下载下来好好“品尝”。尽管文件有491MB的大小，但这个国外玩家自拍电影用40分钟的篇幅来展现一个游戏发烧友一天经历的鲜活画卷还是非常值得一看。经典、生动、真实而极尽搞笑之能事，时而高调煽情、时而诙然写实——活灵活现的表演、亦庄亦谐的配乐与环环相扣的情节及专业水准的制作浑然一体，不仅将一个CSer对游戏之投入和痴迷表现得淋漓尽致，只要是在游戏的云端无忧无虑打过滚的朋友，相信看的时候都不免会心地笑上好一阵子。

地址： http://www.avl.com.cn/game/cs/update/0502/0201.htm



可爱服务生

一个小丫头厌倦了白领生涯，卷起袖子决定创立一个五星级的高级饭店，当然，这个梦想帝国的序幕照例得从一个小餐馆开始。Diner Dash近似于一个美国风味的3000年食堂，不过明快的界面，华丽的色调，幽默的动画，共同赋予了它一种完全不同且更悦目的视觉效果，这个表情和打扮都很逗的服务生干的活儿可不轻松，要领坐、点菜、送咖啡、上菜……5种不同类型的顾客行为也各不相同。因此，除了手眼协调和快速反应外，玩家必须选择最有效率的行动方式，而大把的游戏乐趣也正在其中！



地址： http://www.shockwave.com/sw/content/dinerdash



魔兽世界双人Player VS Player视频

随着本月内测的展开，WOW光临中土大地的声势真可谓“暴雪欲来风满楼”，看看中文官网论坛短时间内聚齐的10万人气，就知道有多少朋友在为它的到来摩拳擦掌、养精蓄锐了。这个视频记



录了美服上一对亡灵盗贼组合在凄凉之地对联盟对手发动的正面突击，5次战斗均异彩纷呈，可圈可点，考虑到双方人数上的悬殊对比，部落还真是需要多冒出一批精英级的“职业杀手”才不会被欺负呀……

地址：http://game.the9.com/htm/downloads/downloads_etc/2005-01-26-14296.htm



柠檬水大亨2

画面和音效都相当“柠檬”的一款经营类游戏，虽然是英文，图形化的简单界面上手却挺容易，“卖柠檬水”并不像听上去那么简单，要想从一个底层的小贩爬上金字塔顶尖大亨的宝座，玩家需要将口味、天气、时间、地点等诸多变数掌控得滴水不漏。如果想找一款既清爽又耐玩的游戏，去时代广场的街口卖柠檬水真的是一个很不错的选择噢！



地址：http://download.smt.cn/SoftWare/SMTSoft_5022.html



另一种可能

用DV记录自己的生活和意象是时下大学生最热衷的活动之一，《另》这个实验性短片虽是用16毫米胶片拍摄的，可技术和剧本有不少可供参鉴的地方。欣赏的时候除了关于胶片影像特有的质感和女主角超清凉养眼这两点大家会看法一致之外，对于与一个德国片子《罗拉快跑》异曲同工的《另》的主题和表现手法，大多数人的观感可能不尽相同，对我来说它再次侧证了一个形成已久的理念：当我们站在目的地回望出发地时，是行过的路把两点连在一起，当我们站在生命的某一点回顾往昔年华时，是时间线把过去和现在连成一体，这种“线性”往往让人产生一种生活的道路只有一条、冥冥中自有定数的错觉。事实绝非如此，每个人都是一种潜在的“自由意志”，站在通向未来的无数扇大门前，唯一的钥匙掌握在自己手中。当你决定等会儿去看一场电影、明天开始锻炼、或者永远守护一个人这类事情时，你实质上是在决定：用2个小时去换取欣赏大片的乐趣，用每天清晨的半个小时换取健康，用一生的时间去让心上人幸福，不是么？也许真正记住这一点，会让我们在决定打开哪一扇门时作出最佳的选择……



地址：http://down.91.com/newhtm/temp/soft_view.aspx?id=246686



古堡迷踪

探员Parker再次出动，面对一桩发生在古堡的离奇命案，他必须逐个房间地展开调查，移动方式为左键点击目标地点。如你所知，Betrapped实质上是一款披着全新精美外套的古老扫雷游戏：每个房间的地板上潜伏着一些致命的陷阱，前进时需要根据地板的颜色来小心行事，如界面左下角的提示，绿色代表相邻8个地板中有1个陷阱，红色代表有4个等等。探索完整个房间中除开紫色固定区域的地方，就可以进入更凶险的下一关了。正式版的总关数为1400个，冒险模式中每过一关还可以对房间中物品进行搜索或与人物进行对话，这个搜集证据破解真相的进程更令分析和推断的享受进一步提升。

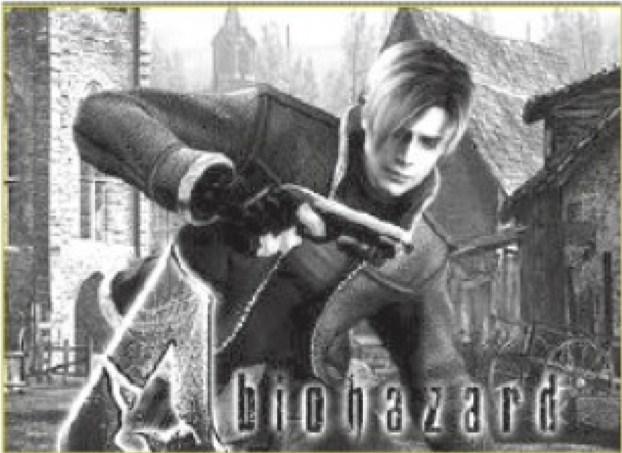


地址：http://aolsvc.aol.com/onlinegames/game_v2.adp?gameid=betrapped



生化危机4全剧情动画

够气人的，CAPCOM已经表示《生化危机4》将在今年冬天移植到PS2和XBOX平台，可是移植到PC的事儿别说渺茫，就算会也是解不了渴的远水啦，看着过关动画中精美绝伦到和好莱坞大片有一拼的画面，真是一种甜蜜的折磨。唉，别说重新定义恐怖游戏的内涵什么的，光是Leon穿着B3夹克端着手枪的Pose就酷得没治了。上帝啊，请帮助我抵抗住僵尸的诱惑吧……



地址：http://games.enet.com.cn/download/D0320050121003.html



争霸PCI-E平台

——主流PCI-E显卡游戏性能横向评测

■策划 本刊编辑部
执笔 魔之左手，答笛

作为全新的总线，PCI-Express正在稳步替代目前的PCI、AGP等板卡接口，并被众多新的主流芯片组所支持。尽管PCI-E总线为网络应用、视频处理等工作都提供了更出色的平台，但最让人感兴趣的，还是其对显示系统的支持。从目前面世的PCI-E主板看，面向个人电脑的产品基本上都保留了传统PCI接口，因此对“低速”（如X1规格）PCI-E扩展卡的需求显然不很紧迫。而在这些PCI-E主板上，玩家最关心的显卡接口莫过于PCI-E X16插槽（*注），那么它提供的高带宽对3D游戏来说究竟有多大意义？PCI-E显卡的性能究竟如何？相信这是大部分准备采购PCI-E系统的玩家非常想了解的。

注*：有些PCI-E总线的主板采用特殊方式提供了AGP插槽，但其效率非常低下，基本上是使用PCI槽改型而来的。

我们可以看到，ATI、NVIDIA两个显示芯片巨头的新产品都已全面转向了PCI-E接口，这些涵盖高中低端市场的显卡，性能究竟有怎样的差异？带着这些疑问，我们再次利用最新最热门的游戏和新的全线PCI-E显卡，组织了本次真实游戏性能测试，这也是我们2004年几次相关专题测试的延续。

本文导读

坚实而广阔的平台——PCI-E总线及芯片组的现状



在PCI-E系统中，单通道（X1）接口的单向传输速度即可达250MB/s（新型芯片组通常会提供20个左右的PCI-E通道），远远高于PCI总线的133MB/s，而PCI总线那点可怜的带宽却要由所有PCI板卡、IDE设备及一些板载功能芯片共享，无论效率还是性能都根本无法与PCI-E总线的点对点传输方式相比。例如，主要用于显卡接口的PCI-E X16接口可提供4GB/s（双向8GB/s）的带宽，这已接近GeForce4时代主流显卡板载显存的带宽，相比起来，AGP 8×的2.1GB/s带宽就显得实在落伍；而类似TurboCache这样需要很大传输带宽的应用，更是需要PCI-E系统的支持。同样是Intel为未来准备的规范标准，SATA硬盘（150～300MB/s）和千兆网卡（≈125MB/s）、数字视频处理等应用都已受到了PCI总线带宽的限制，但从上文可看出，只使用一个PCI-E通道的PCI-E X1接口就完全能对付这些需求了。当然，Intel提出这一标准，除提供高带宽接口外，还考虑到了其芯片组中采用的HUB Link总线同样规格较低（266MB/s），需要进行升级，因此在i915/925系列芯片组中便不再采用HUB Link总线。

PCI-E总线的优势不仅在于其提供的高带宽，且还拥有非常灵活的配置方式。相关芯片组提供的PCI-E通道（PCI-Express Lanes）数量固定，而实际应用中板卡厂商可根据需要进行调整，实现一些特定的用途，例如我们曾经介绍过的SLI系统。而AGP接口因为仍是PCI总线的改良产品，因而只能提供1个接口让带宽需求矛盾最突出的显卡使用，无法提供更多接口供其他设备或第二块显卡使用。

很明显，PCI-E总线对消除电脑系统瓶颈和未来PC系统的性能提升都有相当大的意义，因此尽管目前在市场推广上尚显不足，但前景相当看好。VIA、NVIDIA、ATI等芯片组厂商采用的总线尽管在速度上都远远高于Intel HUB Link总线，但仍然很积极地向PCI-E系统靠拢（见下表），以避免在即将来临的架构升级中被Intel甩开。

主流PCI-E芯片组特性一览表

特性/型号	Intel 915/925	NVIDIA nForce4 Pro/Ultra	VIA K8T890/K8T894 Pro	ATI RADEON Xpress 200
支持处理器类型	P4	K8	K8	K8
FSB（MHz）	133/200/266 *注1 QDR	200	200	200
内存类型	DDR *注2/DDR II	DDR	DDR	DDR
南北桥连接总线	Direct Media Interface（PCI-E X4）	单芯片	基于Flex Express结构的Ultra V-Link *注3	单芯片
显卡接口	PCI-E X16	PCI-E X16	PCI-E X16	PCI-E X16
PCI-Express通道数 *注4	20	20	20	20
是否支持SLI	否	nForce4 Ultra	K8T894 Pro	否
SLI类型	无	X8+X8	X16+X4	无
硬盘接口	ATA 100 X1& SATA 150 X4	ATA 133 X2 + SATA 150 X4	ATA 133 X2 + SATA 150 X4	ATA 133 X2 + SATA 150 X4
RAID	SATA RAID 0/1/0+1/Matrix	SATA及PATA磁盘混合组建 RAID 0/1/0+1	SATA RAID 0/1/0+1	SATA RAID 0/1/0+1
USB数量	8	10	8	8
网络类型	Intel Pro 100/1000网卡	100/1000M	100/1000M	10/100M
集成音频	Azalia音频系统（HD Audio）	AC'97	VIA Viny Audio（HD Audio）	AC'97

*注：1.只有925XE支持266MHz外频（QDR 1066MHz）；

2.i925系列芯片组不支持DDR内存；

3.Flex Express基本上是符合PCI-E标准的架构，可看做是VIA对PCI-E的另一种称呼；

4.这只是北桥提供的PCI-E外接设备通道数，有些芯片组南桥或南北桥间通讯采用的PCI-E通道均不算在内。

百花齐放——主流PCI-E显卡（显示芯片）挨个看





经过近一年的发展，目前PCI-E显卡的显示核心已进化到了第二代，以NVIDIA GeForce 6200/6600系列和ATI RADEON X300/X700系列为代表的中、低端产品全面转向了“原生”PCI-E控制。而采用桥

接芯片或在AGP显示核心上小幅修改的过渡产品（如早期的GeForce PCX 5750等）已退出市场，因此我们本次测试中不涉及这类产品；从以往的测试上看，这些过渡产品与其AGP版本在性能上并没有明显变化。

编者注：如果你对PCI-E显卡的产品线分布和具体规格不感兴趣，只想知道它们的性能情况，可以跳过这一节，直接阅读**P84**页开始的性能测试与成绩分析。

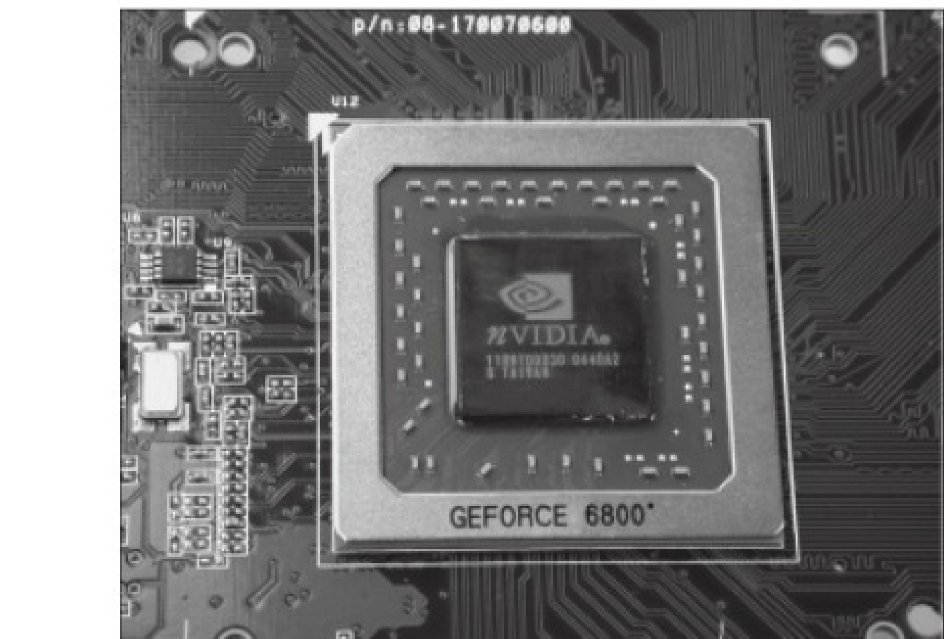
1.高端产品

项目/型号	GeForce 6800 Ultra	GeForce 6800 GT	GeForce 6800	RADEON X800 XT PE	RADEON X800 XT	RADEON X800
开发代号	NV45	NV45	NV41	R423	R423	R430
核心频率（MHz）	400	350	325	520	500	392
像素渲染流水线（PS）数量	16	16	12	16	16	12
理论填充率（G Pixels/s）	6.4	5.6	3.9	8.3	8.0	4.7
顶点渲染器（VS）数量	6	6	5	6	6	6
显存类型	DDR3	DDR3	DDR	DDR3	DDR3	DDR3
显存频率（MHz）	1100	1000	600	1120	1000	700
显存位宽（bit）	256	256	256	256	256	256
显存带宽（GB/s）	35.2	32	19.2	35.8	32	22.4
PS版本	3.0	3.0	3.0	2.0	2.0	2.0
VS版本	3.0	3.0	3.0	2.0	2.0	2.0
制造工艺	0.13μm	0.13μm	0.13μm	0.13μm	0.13μm	0.11μm
晶体管数量	2.22亿	2.22亿	1.86亿	1.6亿	1.6亿	1.6亿
SLI支持	是	是	否*注5	否	否	否

***注5：**尽管NVIDIA宣称并不支持，但有些显卡厂商生产了带有SLI功能的NV41显卡。



ATI PCI-E显示芯片上印有PCI-Express的logo



GeForce6800显示核心

需要注意的是，上述表格中不包含ATI最顶级的RADEON X850 XT（作为旗舰级产品，其象征意义更大）；而新的R430核心RADEON X800 XL虽然是值得关注的产品，但其作为新产品价位较高，市场定位模糊，因此这里仅提供了定位接近国内多数玩家承受能力的RADEON X800的信息，并按其上市价格列入高端产品中。

编者注：RADEON X800 XL的新品评测文章见本期“新品初评”栏目。

2.中端产品

项目/型号	GeForce 6600 GT	GeForce 6600	RADEON X700 XT	RADEON X700 Pro	RADEON X700
核心代号	NV43	NV43	RV410	RV410	RV410
核心频率（MHz）	500	300	475	425	400
像素渲染流水线（PS）数量	8	8	8	8	8
理论填充率（G Pixels/s）	4	2.4	3.8	3.4	3.2
顶点渲染器（VS）数量	3	3	6	6	6
显存类型	DDR3	DDR	DDR3	DDR3	DDR
显存频率（MHz）	1000	550	1050	860	700
显存位宽（bit）	128	128	128	128	128
显存带宽（GB/s）	16	8.8	16.8	13.8	11.2
PS版本	3.0	3.0	2.0	2.0	2.0
VS版本	3.0	3.0	2.0	2.0	2.0
制造工艺	0.11μm	0.11μm	0.11μm	0.11μm	0.11μm
晶体管数量	1.46亿	1.46亿	1.1亿	1.1亿	1.1亿
SLI支持	是	否	否	否	否

注：原来的X600系列据称将逐渐淡出市场，被X700系列取代，因此这里未列出其规格。

3.低端产品

项目/型号	GeForce 6200	GeForce 6200 TC	RADEON X300	RADEON X300 SE
开发代号	NV43V	NV44	RV370	RV370
核心频率（MHz）	300	350	325	325
像素渲染流水线（PS）数量	4	4	4	4
理论填充率（G Pixels/s）	1.2	1.2	1.3	1.3
顶点渲染器（VS）数量	3	3	2	2
显存类型	DDR	DDR+TurboCache	DDR	DDR
显存频率（MHz）	550	与版本有关	400	400
显存位宽（bit）	128bit	与版本有关	128	64
显存带宽（GB/s）	8.8	与版本有关	6.4	3.2
PS版本	3.0	3.0	2.0	2.0
VS版本	3.0	3.0	2.0	2.0
制造工艺	0.11μm	0.11μm	0.11μm	0.11μm
晶体管数量	1.46亿	7500万	7500万	7500万

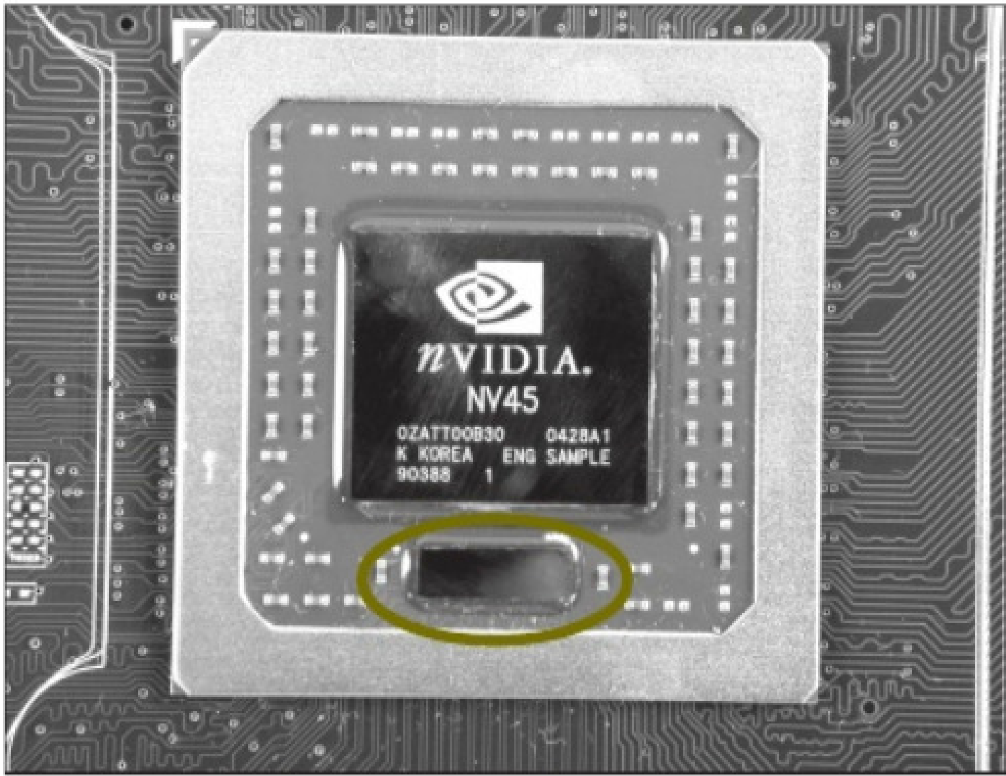
如果将以上PCI-E显卡与AGP接口产品进行对比，会发现PCI-E产品在中端领域拥有相当明显的优势，GeForce6600和RADEON X700系列在性能上已接近甚至超过了上一代的最高端产品GeForceFX 5900和RADEON 9800系列，而价格却较为合理，

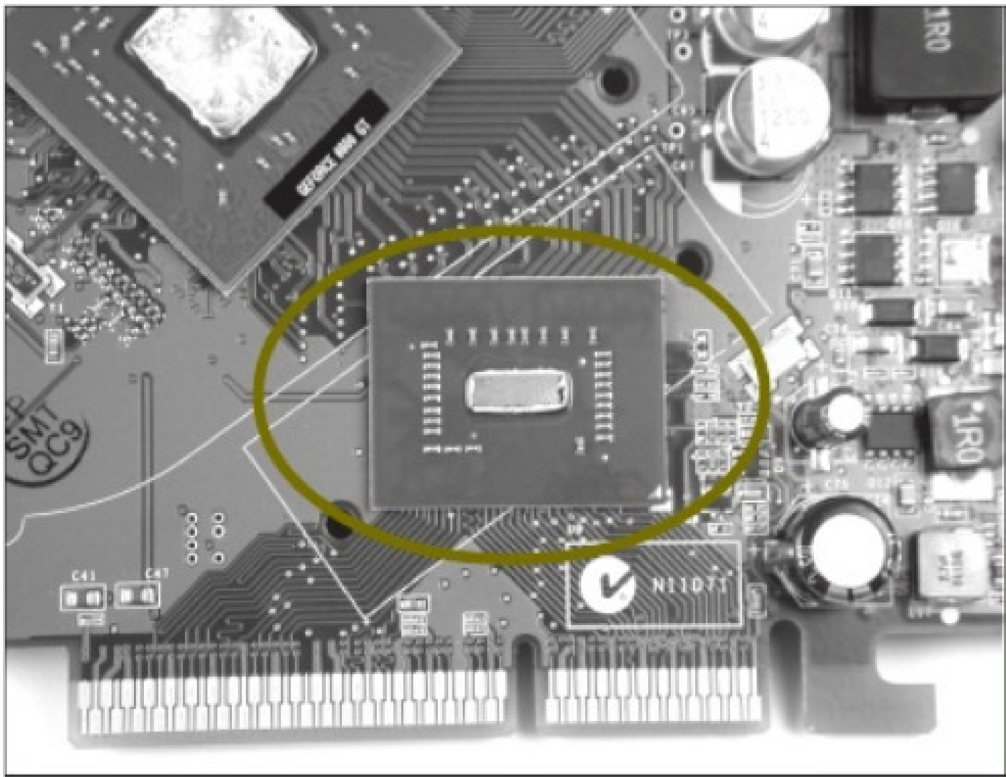
且市场划分明确。需要注意的是，GeForce6600和6600 GT版本的标准规格差异似乎过大，但NVIDIA一向对显卡生产商采取开放政策，厂商很可能会生产不同核心和显存频率的产品来填补市场空白。

对国内用户而言，高端PCI-E显卡中的GeForce6800 Ultra和RADEON X800 XT，价位过高且数量很少；而在AGP产品中较有人气的RADEON X800 Pro目前并没有PCI-E接口型号，目前值得推荐的产品就只剩下了GeForce 6800 GT。希望NV41核心的GeForce6800标准版和R430核心的RADEON X800/X800 XL大量上市后，可充实和稳定高端PCI-E显卡市场。

低端产品方面，目前的主要型号仅有GeForce 6200/6200 TC和RADEON X300/X300 SE系列等，尽管显卡厂商们会玩出不少花样，但在这个国内消费者需求量最大的市场，相对于异常丰富的AGP接口产品，低端PCI-E显卡可选择的种类就显得太少；而且，GeForce 6200 TC和RADEON X300 SE这样最低端的产品，上市之初的价格却接近600元，性价比还有待提高。

我们注意到，在对待PCI-E接口的态度上，两大显示芯片厂商ATI和NVIDIA采取了完全不同的态度：ATI转向新接口的态度非常坚决，用于占领主流市场的RADEON X700/X300系列均没有发展AGP接口型号；而NVIDIA则采取两头讨好的政策，AGP芯片产品可很方便地转换为PCI-E接口显卡，PCI-E显示芯片也可轻易地加上“桥接芯片”发展出AGP接口型号。





NVIDIA的桥接芯片既可安装在显卡上，也可和芯片封装在一起。

PCI显卡的市场前景

2004年，PCI-E架构在Intel的大力推广下快速普及。尽管有报道指出，Intel对2004年底PCI-E系统普及率达到50%的估计过于乐观，但从2004年底开始，继显示芯片厂商后，其他芯片组厂商和AMD平台也开始全面而迅速地转向PCI-E系统，让这一架构的影响力大大增强，PCI-E系统在2005年的走势也开始明朗起来。很明显，随着显卡厂商全面转向PCI-E接口，加上K7和Socket 478 P4平台逐渐被放弃所带来的芯片组换代，PCI-E系统将在2005年成为市场主流。



《半条命2》游戏与PCI-E平台套装

相对于欧美市场，国内的主流电脑配置总是显得慢半拍，特别是DIY市场中，因为国内用户较为执著于电脑的“升级能力”，因此在整体架构上的升级就更显缓慢。2005年，随着可用于新型主板的赛扬J（赛扬D的LGA 775接口版）等低价处理器的推出，系统初期采购成本大大降低，并提供了相当大的升级潜力，这无疑将刺激市场对PCI-E系统的需求。而Intel对国内市场也相当重视，例如近期Intel联合奥美推出的Intel 915主板+LGA 775 P4 2.8E处理器+《半条命2》游戏的“英特尔至酷游戏体验平台大礼包”，便是希望借助游戏玩家这一相对高端的消费群体，带动PCI-E系统的销售。

参测PCI-E显卡介绍

编者注： 除公版样卡外，其余显卡价格均为厂商在2月底提供的官方报价，由于许多PCI-E显卡上市时间不很长，价格调整会比较频繁。

一、ATI阵营

1.迪兰恒进镭姬杀手X800

■ 参考价：2499元

镭姬杀手X800是一款RADEON X800显卡，采用了最新的R430核心，0.11μm技术制造，因此发热量较低，只使用了很小的纯铜散热装置。这款显卡板载128MB DDR3显存，提供了D-Sub、DVI和S-Video输出接口，默认核心/显存频率为392/700MHz，实测单/多重纹理填充率为2202.7M/4690.2M Texels。

2.华硕Extreme AX700 Pro

■ 参考价：2750元

迪兰恒进镭姬杀手X700 Pro

■ 参考价：1999元

本次迪兰恒进和华硕各提供了一款RADEON X700 Pro显卡，由于0.11μm工艺制造的显示核心发热量较低，因此它们采用了较简单的核心散热装置。两款显卡均配备256MB显存，提供了S-Video、D-Sub和DVI接口；其核心/显存频率均为425/860MHz，实测单/多重纹理填充率1529.8M/3398.3M Texels。

华硕EAX700 Pro

镭姬杀手X700 Pro

与显卡有关的名词

1.PCI-Express Lane： 这就是我们文中提到的所谓PCI-E信道。PCI-Express支持灵活的多路信道连接模式，一个标准的PCI-Express连接可能包含多个信道（lane），当需要增加数据传输带宽时，PCI-Express可方便地通过增加lane的数目来达到目的。因此不同PCI-E接口以采用的信道数进行标识，如PCI-E X4、PCI-E X16表示其采用的信道数为4个和16个，而不是反映速率倍数的4×、16×等标识。

2.AGP： Accelerated Graphics Port（加速图形端口）的缩写，同样由Intel提出，是一种局部图形总线技术。AGP技术基于PCI总线，但比33MHz的PCI总线频率高得多，AGP 2×、4×、8×的频率分别为66MHz、133MHz和266MHz，因此可大大提升数据传输率。AGP总线是一种专用的显示设备总线，可将显卡从PCI总线中独立出来，从而充分利用其较高的带宽与处理器和内存交换数据，甚至将系统内存当成显存的扩展，放置一些容量较大但不常用的材质。而显卡不再与声卡、网卡、存储设备争夺带宽，也提高了传统PCI设备的效率。

3.TurboCache： NVIDIA提出的一种利用系统内存代替板载缓存进行渲染处理、纹理缓冲等操作的技术。尽管在AGP接口时代，系统内存就可作为板载显存的扩展，但受带宽限制，AGP显卡只是利用系统内存存放一些不太常用的数据，因此仍需要较大容量的高带宽板载缓存进行渲染和纹理缓冲。而TurboCache技术则能利用PCI-E X16的高带宽，直接在系统内存中进行操作，显卡上只需板载非常少的缓存作为补充。TurboCache技术可大大降低显卡成本，并保持了一定的性能；而通过驱动优化和灵活划分内存，它对系统整体性能的影响也并不明显。

4.SLI： 即可扩展连接接口（Scalable Link Interface），NVIDIA针对PCI-E系统开发的一种显示性能提升方式，可使2块PCI-E显卡协同工作。它与早期的Voodoo2卡的SLI（Scan Line Interlace，扫描线交错）工作方式有明显区别，NVIDIA的SLI是表示硬件扩展方式，而非渲染方式，它强调扩展性，搭配更自由。NVIDIA SLI有AFR（alternate-frame rendering，交替帧渲染）和SFR（split-frame rendering，分割同帧渲染）两种渲染方式，在应用程序中会自动选择。



3.技嘉GV-RX70128D

■ 参考价：1299元

技嘉提供的这款RADEON X700显卡采用了热管散热装置，核心显存频率为400/700MHz，板载128MB显存，提供D-Sub、DVI和S-Video输出接口；实测单/多重纹理填充率为1265.9M/3189.1M Texels。



华硕EAX300/TD

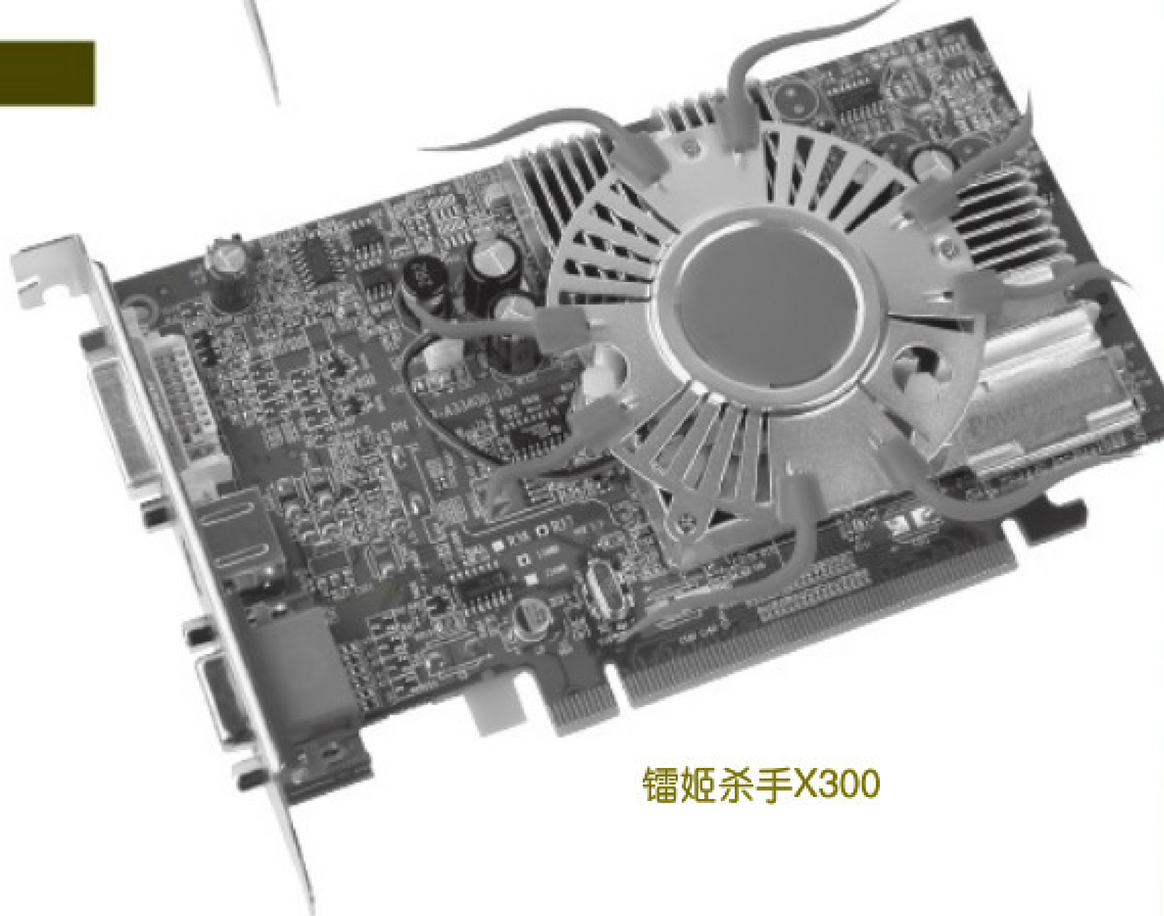
4.华硕Extreme AX300/TD ■ 参考价：785元
迪兰恒进镭姬杀手X300 ■ 参考价：799元

对于这种低端的RADEON X300显卡，两家厂商都只在核心上安装了较大的散热片，可见其发热量并不大；两款显卡均采用128MB DDR显存，提供了D-Sub、DVI和S-Video输出接口。它们的默认核心/显存频率为325/400MHz，实测单/多重纹理填充率为646.2M/1308.6M Texels。

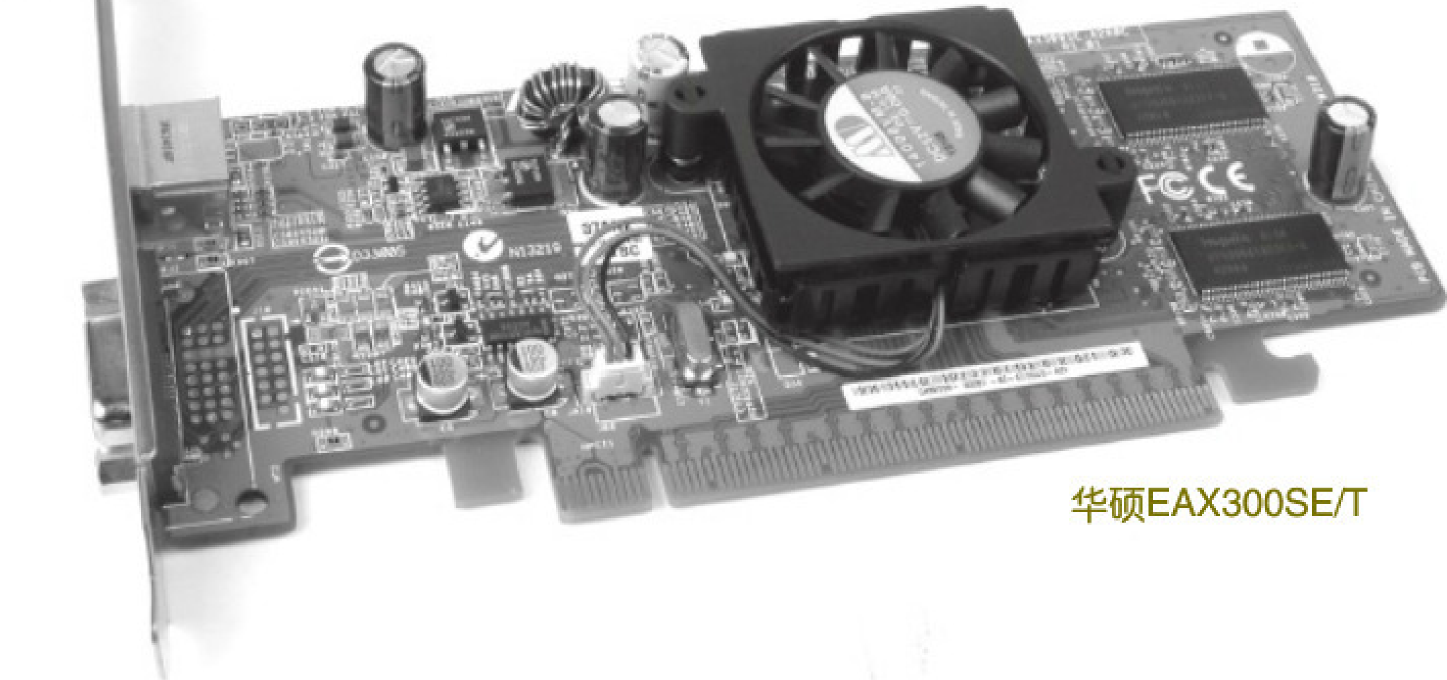
5.华硕Extreme AX300SE/T

■ 参考价：699元

这款华硕的RADEON X300 SE是一款简化版产品，显存带宽缩减到64bit，正反面各安装2颗显存，PCB面积也进行了相应缩减；板载128MB显存，提供了S-Video和D-Sub接口。其默认核心/显存频率跟X300一样，也是325/400MHz，但性能却有明显下降；实测单/多重纹理填充率为339.1M/1307.3M Texels。

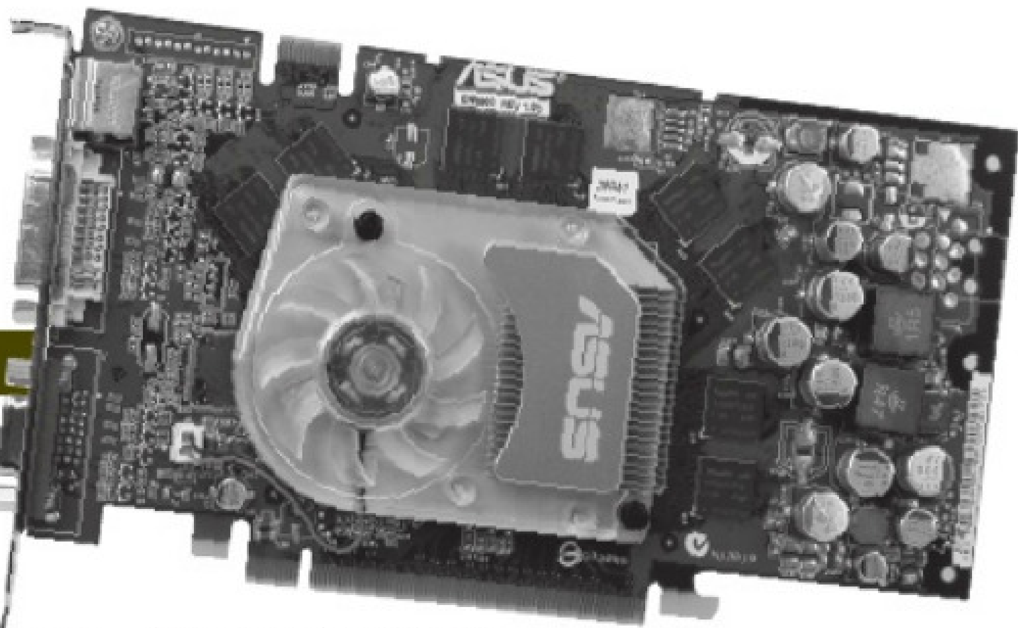


镭姬杀手X300



华硕EAX300SE/T

二、NVIDIA阵营



1.华硕Extrame N6800（GeForce6800标准版 PCI-E）

■ 参考价：4188元

华硕Extreme N6800/TD采用精简了架构的NV41核心，PCB板设计同样经过简化，晶体管数量的减少使其可使用简化的散热系统，降低了不少成本。这款显卡的核心/显存频率为350/600MHz，板载256MB显存，实测单/多重纹理填充率为2651.9M/4225.0M Texels。它也提供了S-Video+DVI+D-Sub VGA输出接口，并带有SLI桥接器接口，可支持NVIDIA的SLI功能。

编者注：华硕显卡的价格策略与其它品牌有所差异。据我们了解，目前部分品牌的6800 PCI-E标准版已在2000~3000元，与X800 PCI-E标准版在同一价位。



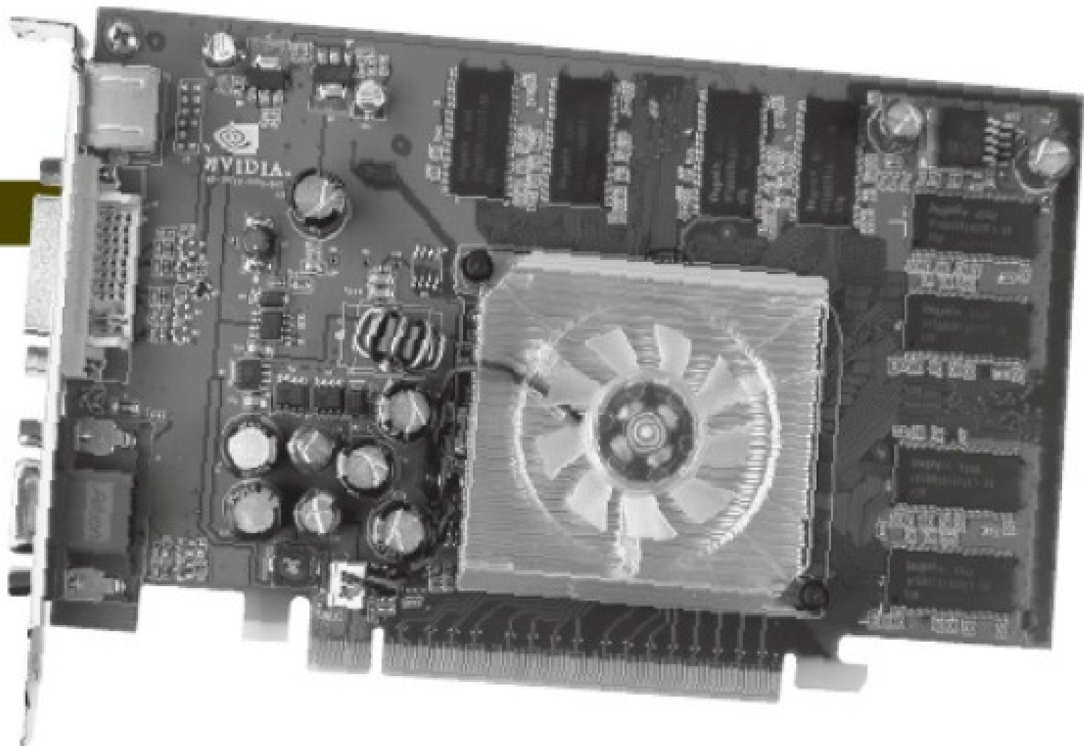
2.NV公版GeForce6600 GT PCI-E

■ 参考价位：1600～1800元

NVIDIA公版产品，核心/显存频率为500/1000MHz，安装256MB 2.0ns DDR3显存，实测单/多重纹理填充率为1901.4M/4001.4M Texels。它板载视频芯片，提供了DVI和D-Sub VGA输出接口及VIVO接口，并同样具备SLI桥接器接口。

3.NV公版GeForce6600 ■ 参考价位：1100～1300元

由于手头暂时缺少GeForce6600样卡，因此我们这次的GeForce6600测试样卡采用上面的GeForce6600 GT降频获得，核心/显存频率设为标准的300/500MHz，与市售版GeForce6600的核心/显存频率完全相同；差异主要在于显存类型和容量（零售版GeForce6600多为128MB显存），不过以我们的经验和过去的相关测试数据判断，在实际测试结果方面不会有很明显的差别；其实测单/多重纹理填充率为963.1M/2403.2M Texels。



4.NV公版GeForce6200

■ 参考价位：850～1000元

NVIDIA公版GeForce6200采用非常简单的核心散热片，并带有风扇，供电部分全部采用贴片电容，其核心/显存频率为300/550MHz，板载128MB显存，提供了VIVO、DVI、D-Sub接口；实测单/多重纹理填充率950.0M Texels/1204.9M Texels。



5.金鹰GeForce6200 TC

■ 参考价位：600元左右

金鹰的这款GeForce6200 TC板载2颗共32MB显示缓存，这款具备Turbo Cache技术的显卡可通过PCI-E总线灵活使用系统内存，可正常执行一些显存容量要求较高的软件。在测试中将其设为128MB显存方式，其默认核心/显存频率为350/700MHz，实测单/多重纹理填充率为628.3M /1389.5M Texels。

重头戏开场

——主流PCI-E显卡性能测试

一、预考——3D基准测试

尽管本次的测试侧重点在实际游戏应用，不过作为测试基准，我们还是先使用几款基准测试软件对主流PCI-E显卡的综合性能进行评估。3DMark03和3DMark05我们都曾详细介绍过，这里不再赘述。

编者注：关于3DMark系列测试软件的详细介绍，可参考本刊2004年第23期《测试利器还是显卡梦魇——3DMark简史与3DMark05详析》中的相关内容。



1.3DMark 03

中高端显卡成绩（总分）

项目/显卡	GeForce 6800	RADEON X800	GeForce 6600 GT	GeForce 6600	RADEON X700 Pro	RADEON X700
1024X768	8833	8932	7986	4624	7233	6480
1280X1024	6842	6940	6071	3392	5349	4723
1024X768 4X FSAA+4X AF	5324	5202	4260	2276	3717	3365

我们如何测试PCI-E显卡



硬件平台

处理器： Intel Pentium 4 3.0E（Prescott核心，LGA775接口，开启超线程技术）
主板： 升技AG8（Intel 915P芯片组，支持PCI-Express）
内存： Kingmax DDR400 512MB（256MB×2，组成双通道）
硬盘： 西部数据 WD 1200JB（7200r/m，8MB缓存）
显示器： LG F700D

PCI-E显卡样品分别由NVIDIA（公版样卡及金鹰GeForce 6200TC）、迪兰恒进、华硕和技嘉公司提供：

ATI显示芯片

1. 华硕Extreme AX300SE/T（RADEON X300 SE，128MB 64bit TSOP DDR显存）
2. 华硕Extreme AX300 （RADEON X300，128MB 128bit TSOP DDR显存）
3. 技嘉RX70128D（RADEON X700，128MB 128bit TSOP GDDR3显存）
4. 华硕Extreme AX700 Pro和迪兰恒进镭姬杀手X700 Pro（均为RADEON X700 Pro，256MB 128bit mBGA GDDR3显存）
5. 迪兰恒进镭姬杀手X800（RADEON X800标准版，128MB 256bit mBGA GDDR3显存）

NVIDIA显示芯片

6. 金鹰GeForce 6200TC（32MB缓存版，最大可共享到128MB）
7. NV公版GeForce 6200（128MB 128bit TSOP DDR显存）
8. NV公版GeForce 6600（256MB 128bit，采用GT版降频获得）
9. NV公版GeForce 6600GT（256MB 128bit，mBGA GDDR3显存）
10. 华硕Extreme N6800/TD（GeForce 6800标准版 256MB 256bit，mBGA GDDR3显存）

软件环境

操作系统： WindowsXP Professional中文版+SP2
主板芯片组驱动： Intel INF芯片组驱动6.01.1002版
显卡驱动： ATI催化剂驱动5.2官方正式版For Windows2000/XP；NVIDIA公版驱动 Forceware 71.24 WHQL版For Windows2000/XP



测试平台设置

由于我们这次PCI-E显卡评测的主要关注点在于实际游戏应用，因此并没有采用手头最高频率的Prescott P4处理器+925X主板的组合，而是选择了相对主流的P4 3.0E+915P主板平台。考虑到要模拟用户实际使用中的情况，我们没有像平时评测板卡那样关闭其他板载设备，而是将主板集成的声卡、网卡和各种端口均予以开启，并安装相应驱动程序。测试中，桌面分辨率设置为1024×768/32bit@85Hz；每次切换测试软件前都重新启动系统，每个测试子项都运行3次，取平均成绩。在开始测试前，我们会充分优化主板BIOS中的内存、AGP参数等设置。

测试软件与游戏选择

在与本刊负责游戏部分的编辑同事们认真讨论后，我们选择了6款目前最热门的主流3D游戏进行性能测试（每款游戏的具体设置和测试方法会在性能测试章节中详细介绍），包括Half-Life2（《半条命2》）、DOOM3（《毁灭战士3》）、FarCry（《孤岛惊魂》）、《极品飞车——地下狂飙2》、《波斯王子——武者之心》和《指环王——中土大战》，它们覆盖了第一人称射击（FPS）、即时战略（RTS）、竞速、第三人称冒险等多种类型，代表性很强。此外，测试中采用的AquaMark3软件采用了来自Aquanox2游戏的引擎（基于Massive公司开发的krass引擎），也非常贴近实际的游戏。

考虑到用户显示器的实际情况，我们没有像过去测顶级显卡那样测试1600×1200分辨率下的成绩，而是偏重于最常用的1024×768（17英寸纯平和15英寸液晶）和1280×1024（19英寸纯平和17英寸液晶），部分低端显卡加测800×600分辨率。

针对一些没有提供测试功能的游戏，我们采用Fraps软件测试帧数。Fraps能在后台实时监视游戏中的运行帧数（fps），并自动计算出运行过程中的最高、最低和平均帧数；虽然这种测试方法略有误差，但在可接受范围内。在测试成绩表中我们会分别给出平均帧数和最高、最低帧数（括号内）的数值，请读者注意观察比较：平均帧数代表该PCI-E显卡在该游戏、该设置下的综合性能水平（一般我们认为，30fps以上属于基本流畅），而最低帧数则反映了复杂、激烈场景下的流畅度和可玩性。

3DMark 03是一款综合测试显卡3D性能的软件，共有4个场景。其总分构成中“场景4”（即基于DirectX 9.0的部分）的加权较重，其次为基于DirectX 8的场景2和场景3，而基于DirectX 7的场景1虽然加权较少，但运行速度远远高于其他项目，因此其测试成绩反映的情况较为复杂。本次测试中，绝大部分PCI-E显卡成绩高于3000分，这说明它们执行基于DirectX 8的较早期游戏时不会有任何问题；而除GeForce6600外，中档PCI-E显卡的得分基本都在7000分以上。从3DMark面向未来一年半内游戏引擎的传统以及其成绩算法看，中档PCI-E显卡在执行2003年和2004年早期的游戏时应该是比较流畅的。



低端显卡成绩（总分）

项目/显卡	GeForce 6200	GeForce 6200 TC	RADEON X300	RADEON X300 SE
1024X768	3757	1558	2622	1795
1280X1024	2682	1186	1869	1225



2.3DMark05

中高端显卡成绩（总分）

项目/显卡	GeForce 6800	RADEON X800	GeForce 6600 GT	GeForce 6600	RADEON X700 Pro	RADEON X700
1024X768	3798	3220	3063	1751	3019	2484
1280X1024	3130	2355	2158	1334	2358	1877
1024X768 4X FSAA+4X AF	3561	1041	1705	1259	2546	1014

注：X800在3DMark05及个别游戏中开启4×FSAA与4×AF后，性能下降异常，可能是驱动程序的缘故。

低端显卡成绩（总分）

项目/显卡	GeForce 6200	GeForce 6200 TC	RADEON X300	RADEON X300 SE
1024X768	1413	438	996	772
1280X1024	1041	N/A	740	588



对于最新版的3DMark05来说，由于其测试项目主要面对未来的游戏引擎设置，因此即使是GeForce6800和RADEON X800这样的高端PCI-E显卡也只能得到3000多分的成绩，好在目前还没有哪款游戏对显卡的要求达到如此高的水准。很明显，目前阶段3DMark05的作用是充分发掘显卡性能，对眼下的显卡游戏性能并没有明确的指导意义。不过参考下面的游戏测试内容，我们还是可以得到这样的结论：如果一款显卡能获得2000分以上的3DMark05成绩，就表示它在执行目前最新的3D游戏时，可以达到相当理想的效果；而得分达到3000分以上的产品，应该有初步应付下一代3D游戏引擎的能力。



3.贴近真实游戏引擎的AquaMark3

中高端显卡成绩（总分）

项目/显卡	GeForce 6800	RADEON X800	GeForce 6600 GT	GeForce 6600	RADEON X700 Pro	RADEON X700
1024X768	51.8	53.6	51.2	35.4	48.5	45.8
1280X1024	46.8	46.2	45.2	27.8	39.9	35.8
1024X768 4X FSAA+4X AF	44.9	47.6	42.6	23.8	38.7	35.7

低端显卡成绩（总分）

项目/显卡	GeForce 6200	GeForce 6200 TC	RADEON X300	RADEON X300 SE
800X600	36.5	11.5	26.8	21.5
1024X768	29.1	9.8	21.0	16.4
1280X1024	21.4	N/A	15.5	N/A

AquaMark3的特别之处在于，它采用一个3D引擎便可测试相当多的DirectX特效，而且其3D引擎非常接近实际游戏应用。该引擎来自Aquanox2游戏，基于Massive



公司开发的krass引擎。和市面上的大部分3D游戏一样，它不是完全采用DirectX 9 API的3D引擎，而是混杂了一部分基于DirectX 8甚至DirectX 7的渲染特效。AquaMark3的测试项目包含动态光影、粒子效果、环境贴图等内容。在默认状态下该测试的场景非常复杂，对显卡性能的要求很高，一般来说，达到40帧/秒（fps）的速度就表示显卡具有流畅执行最新DirectX 9游戏的能力。

二、真实游戏性能测试

在2004年，我们也曾组织了几次主流显卡游戏性能的测试，因此选取本次的测试游戏时，我们的重点放在近期推出的游戏大作上，以及一些将对未来游戏设计有一定影响的引擎。例如AquaMark和FarCry，前者基于DirectX 9的引擎效果在目前来看仍然非常出色和特别，而后者是参测游戏唯一一款早在2004年上半年就推出的产品，但其精美的画面和对ShaderModel 3.0的支持（1.3版）使其入选测试阵营。由于篇幅和测试时间所限，考虑到同一游戏类型不宜重复过多，因此也有一些以上述标准看本应入选的游戏不得不被放弃。

作为最能体现3D世界魅力的作品，FPS游戏一直是众多玩家关注的焦点。本次测试中我们也采用了多款FPS游戏，它们都有着自己鲜明的特色：Half-Life2优秀的建模和贴图纹理营建了真实而宏大的世界；DOOM3则大量使用先进的3D技术，光影和质感无与伦比；而FarCry非常艳丽，并且以大规模的室外场景（风景）取胜，是一款“养眼”的游戏。在其他类型方面，我们分别选取了竞速类、第三人称视角和即时战略的典型游戏，包括《极品飞车——地下狂飙2》、《波斯王子2——武者之心》、《指环王——中土之战》。

由于各款游戏采用的引擎对显卡的要求有一定区别，任何显卡在某一款游戏中的表现优劣都是相对的。为接近真实游戏表现，我们采用中高低端显卡分别比较的方式。

编者注：下表中成绩均为整个场景的平均帧数，有括号的地方，括号内成绩为场景中最高和最低的即时帧数。由于低端显卡在一些项目中的成绩不理想，为考察其可玩性，我们加测了800×600低分辨率下的成绩。



1.Half-Life2（《半条命2》）

Half-Life2采用Source引擎，这是一款完全使用DirectX 9高级渲染语言（HLSL）编写的游戏引擎，因此扩展性和硬件兼容性都相当出色。我们相信今后一段时间内，将有大量游戏采用这款优秀的引擎编写，因此这款游戏将是我们的测试重点之一。

编者注：关于Half-Life2和DOOM3本身的游戏性和图像表现能力，推荐阅读本刊2005年第3期的《横看成岭侧成峰——DOOM3和Half-life2特效分析与显卡优化指南》一文。下文中提到的FSAA指全屏抗锯齿，AF指各向异性过滤，它们都是优化图像效果的技术，但开启后会降低游戏帧数。

我们测试中采用的图像设置如下图。需要注意，由于Half-Life2提供了相当出色的AI系统和Havok物理引擎，因此在某些情况下CPU会成为瓶颈，而造成游戏帧数较低，例如多人混战的C17（17号城市）场景。



图像设置

C17场景（17号城市街头激战）

中高端显卡成绩（fps）

项目7/型号	GeForce 6800	RADEON X800	GeForce 6600 GT	GeForce 6600	RADEON X700 Pro	RADEON X700
1024X768	39.93	41.90	40.2	39.1	42.9	42.7
1280X1024	39.54	41.99	39.7	35.4	42.4	42.3
1024X768 4X FSAA+4X AF	39.78	41.65	39.7	35.0	42.3	41.7

低端显卡成绩（fps）

项目/显卡	GeForce 6200	GeForce 6200 TC	RADEON X300	RADEON X300 SE
800X600	39.1	30.5	42.2	41.6
1024X768	35.5	25.6	38.3	33.4



C17场景

Canals场景（运河逃亡）

中高端显卡成绩（总分）

项目/显卡	GeForce 6800	RADEON X800	GeForce 6600 GT	GeForce 6600	RADEON X700 Pro	RADEON X700
1024X768	88.99	94.10	88.2	58.5	88.8	84.2
1280X1024	73.67	85.32	70.6	41.3	65.9	59.2
1024X768 4X FSAA+4X AF	74.96	46.14	62.0	34.3	59.9	37.0

对采用新核心的高端PCI-E显卡而言，Half-Life2已经算不上什么考验；而在我们采用的最高设置下，PCI-E版的RADEON X800和GeForce6800也提供了不错的速度，拥有这些显卡的用户完全可以感受到FSAA和AF带来的更真实的世界。



中端PCI-E显卡方面，RADEON X700/X700 Pro的规格比较接近，而NVIDIA的两款产品规格相差很大，因此性能差距非常明显，造成GeForce6600在Half-Life2中的表现与其他中端PCI-E产品有明显区别。而较高端的GeForce6600 GT和RADEON X700 Pro的运行帧数接近了本次测试的部分高端产品。

低端产品方面，很明显，Half-Life2是本次测试中GeForce6200输给RADEON X300的唯一项目。而从实际测试帧数上看，这两款低端PCI-E显卡的性能都不足以支持标准设置下Half-Life2的流畅运行，这种数字上的比较其实意义不大。

我们过去已在相关文章提到过，Half-Life2和DOOM3的3D引擎实际上都对显卡有一定“选择性”。不过，在最新的驱动程序下，采用NVIDIA芯片的PCI-E显卡在这款游戏中的表现已有显著提升，与ATI芯片的PCI-E显卡相比，整体成绩已非常接近。

低端显卡成绩（fps）

项目/显卡	GeForce 6200	GeForce 6200 TC	RADEON X300	RADEON X300 SE
800X600	47.0	31.4	50.3	41.7
1024X768	34.3	23.7	35.4	28.5



2.DOOM3（《毁灭战士3》）

DOOM3也拥有目前顶级的图像引擎，即时光影技术和凹凸贴图的全面应用将游戏效果烘托得非常出色。这也是本次测试中唯一涉及

中高端显卡成绩（总分）

项目/显卡	GeForce 6800	RADEON X800	GeForce 6600 GT	GeForce 6600	RADEON X700 Pro	RADEON X700
1024X768	81.4	62.0	70.5	48.3	52.7	46.1
1280X1024	61.6	48.1	55.8	33.2	35.5	35.5
1024X768 4X FSAA+4X AF	49.0	40.4	39.4	21.8	28.7	27.0

OpenGL引擎的游戏。这款游戏对显卡同样有一定“选择性”，尽管ATI芯片的PCI-E显卡使用了最新的驱动，但在运行速度上还是与NVIDIA芯片产品有明显区别。测试中，我们采用游戏提供的HQ（高品质）设置。



低端显卡成绩（fps）

项目/显卡	GeForce 6200	GeForce 6200 TC	RADEON X300	RADEON X300 SE
800X600	54.5	28.7	27.3	19.8
1024X768	39.4	19.6	18.6	12.9

RADEON X800仅能让DOOM3在标准分辨率下流畅运行，这确实让希望拥有精美画面的玩家比较失望；不过即使是GeForce6800，在执行DOOM3时的速度与Half-Life2中相比也有明显差距。看来在最新的游戏引擎中，DOOM3对显卡的要求明显高得多。

中端显卡方面，GeForce6600有了扬眉吐气的机会，其速度略微超过了同价位的RADEON X700。在参测中端PCI-E显卡中，只有GeForce6600 GT在标准分辨率下达到了60帧/秒以上，其他显卡40～50帧/秒的速度也能应付单机游戏模式，但在连线对战时速度就显得不够了。

在DOOM3测试中，低端PCI-E显卡完全是“陪太子读书”的角色，GeForce6200还可在800×600的分辨率下勉强应付，RADEON X300则完全不适合跑这款游戏。

3.FarCry（《孤岛惊魂》）

中高端显卡成绩（fps）

项目/显卡	GeForce 6800	RADEON X800	GeForce 6600 GT	GeForce 6600	RADEON X700 Pro	RADEON X700
1024X768	81.4	62.0	70.5	48.3	52.7	46.1
1280X1024	61.6	48.1	55.8	33.2	35.5	35.5
1024X768 4X FSAA+4X AF	49.0	40.4	39.4	21.8	28.7	27.0

低端显卡成绩（fps）

项目/显卡	GeForce 6200	GeForce 6200 TC	RADEON X300	RADEON X300 SE
800X600	未测	32.4	未测	47.5
1024X768	53.6	25.0	44.7	31.0
1280X1024	35.8	N/A	31.0	N/A

Crytek公司开发的Farcry也应用了不少新型图像技术，其最新的1.3版补丁宣称支持Shader Model 2.0b和3.0，并加入了对NVIDIA的HDR（高动态光照渲染）及ATI的3Dc（法向纹理压缩技术）的非正式支持，这使得它对新一代显示核心的支持更加全面。我们在测试中将图像设置为High（高质量），且没有通过控制台打开HDR技术（游戏默认没有打开）。

中高端PCI-E显卡中，除GeForce6600标准版外，都可在1280×1024甚至开启4×FSAA+4×AF的设置下流畅执行这款游戏。而我们希望看到的1.3版中“A卡”与“N卡”间的速度和画质差异却并没有明显体现，在速度方面“A卡”还略有优势。



参测的低端PCI-E显卡在标准分辨率下也可正常执行FarCry，看来这款一年前的“硬件杀手”级游戏已威风不再，这不禁让我们感叹技术进步的迅速。由于FarCry的游戏节奏并不快，所以使用低端显卡的用户，也可享受这款游戏的精美画面和多少显得有些老土的故事了。



4.极品飞车——地下狂飙2

作为极品飞车系列的传统，这款广受玩家喜爱的游戏为用户提供了相当优秀的图像效果。尽管从整体上看，它似乎只是一款重新

中高端显卡成绩（fps）

项目/显卡	GeForce 6800	RADEON X800	GeForce 6600 GT	GeForce6600	RADEON X700 Pro	RADEON X700
1024X768	47.7 (31/81)	41.4 (25/86)	44.1 (26/67)	32.4 (28/36)	43.8 (26/67)	43.4 (27/62)
1280X1024	40.0 (27/52)	43.7 (25/60)	38.9 (27/44)	21.2 (18/23)	35.1 (26/41)	34.5 (26/39)
1024X768 4X FSAA+4X AF	40.2 (27/56)	37.1 (27/42)	26.6 (21/32)	18.7 (15/25)	38.5 (25/46)	37.3 (25/44)

低端显卡成绩（fps）

项目/显卡	GeForce6200	GeForce 6200 TC	RADEON X300	RADEON X300 SE
800X600	未测	24.0（17/27）	未测	28.9（24/32）
1024X768	25.6（19/29）	18.0（13/21）	26.4（22/29）	17.3（15/21）
1280X1024	16.9（12/20）	N/A	16.5（14/19）	N/A

包装的前作——《极品飞车——地下狂飙》，但借助DirectX 9的帮助，它在图像细节上还是比前作有明显进步。例如游戏中增加的气候效果非常明显，雨后的路面反射着两侧的景物和灯光；车灯照到道路标志上时，会将标志照亮，其漫反射效果比前作更加真实。

这款游戏在20帧/秒的速度以上就显得比较流畅了，但为了保证速度感和操作感，最好能拥有30帧/秒以上的运行速度。我们在测试中采用游戏针对显卡自动侦测的默认图像设置，其实只要显卡对DirectX版本的支持相同（我们这次测试的PCI-E显卡均在硬件上支持DirectX 9），这款游戏默认的设置和开启的特效都是一样的。



除GeForce6600外，所有采用ATI和NVIDIA芯片的中高端PCI-E显卡可在高分辨率或打开抗锯齿等条件下，较好地执行这款游戏，但GeForce6600的表现则让人有些失望。

低端卡方面，GeForce6200和RADEON X300在这款游戏中的速度非常接近，都只能在标准分辨率下提供约25帧/秒的速度，再提高图像设置便会造成游戏无法流畅运行。

5.波斯王子——武者之心

这款《波斯王子》的续集游戏仍然采用了JADE图形引擎，游戏中拥有一些非常宏大壮观的场景。相对于前一代作品，《波斯王子——武者之心》的光影、纹理及雾化效果更出色，显得相当绚丽和豪华。据称其引擎代码还相对前作进行了优化，将执行性能提高了25%。在测试中我们发现，这款产品在速度高于30帧/秒的情况下就比较流畅了，看来它对速度的要求低于FPS游戏。

中高端显卡成绩（fps）

项目/显卡	GeForce 6800	RADEON X800	GeForce 6600 GT	GeForce 6600	RADEON X700 Pro	RADEON X700
1024X768	78.6（52/97）	79.9（46/91）	74.4（51/86）	40.8（27/54）	59.6（34/78）	53.7（34/68）
1280X960	61.7（43/77）	59.2（33/73）	57.0（34/69）	28.0（19/34）	42.0（27/55）	38.4（26/48）
1024X768 4X FSAA+4X AF	59.3（45/75）	16.0（9/21）	52.3（36/68）	27.3（20/33）	46.5（35/61）	14.2（6/19）

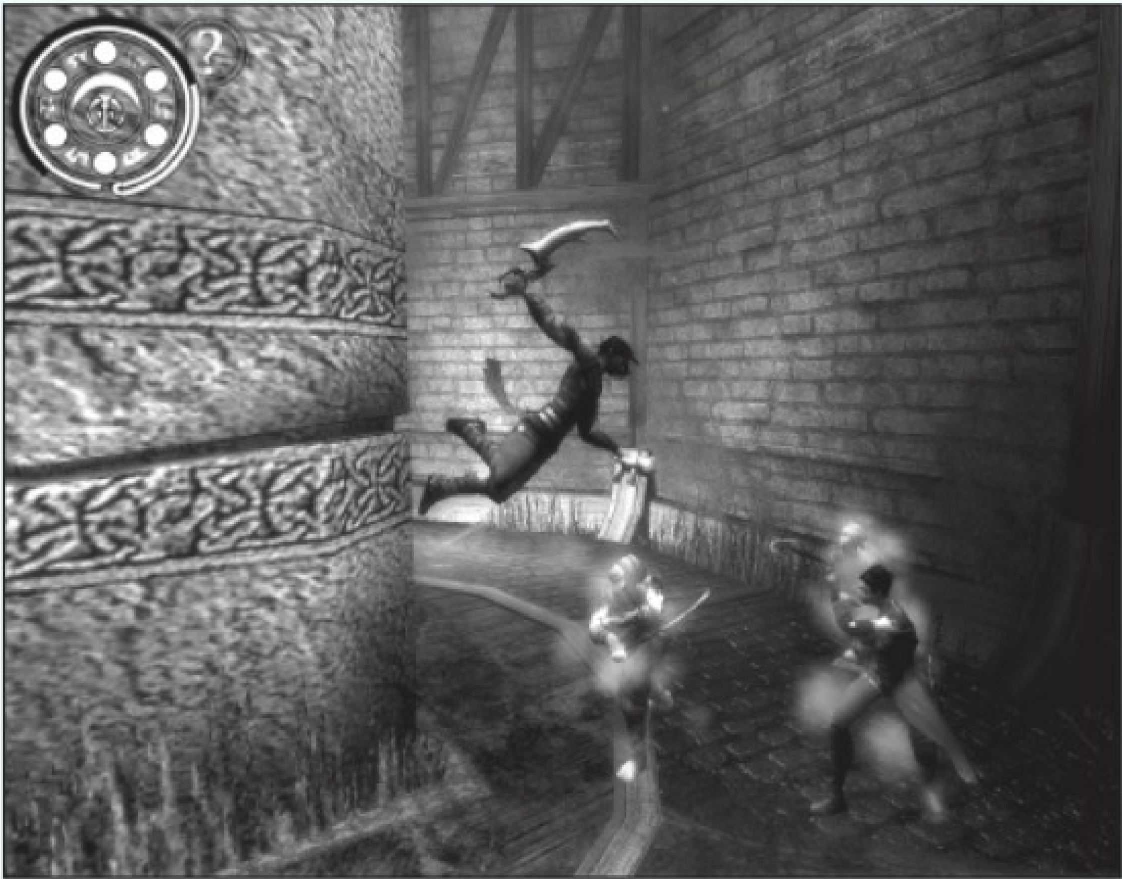
低端显卡成绩（fps）

项目/显卡	GeForce6200	GeForce 6200 TC	RADEON X300	RADEON X300 SE
800X600	未测	24.0（17/27）	未测	28.9（24/32）
1024X768	25.6（19/29）	18.0（13/21）	26.4（22/29）	17.3（15/21）
1280X1024	16.9（12/20）	N/A	16.5（14/19）	N/A

对高端PCI-E显卡来说，这款游戏实在是小菜一碟。不过，RADEON X800却在打开全屏抗锯齿（FSAA）和各向异性过滤（AF）后速度骤降为15帧/秒，经过各种方法验证后，我们判断是目前的驱动程序对这款游戏和新显卡（PCI-E版的RADEON X800标准版采用的核心不同于过去的X800系列）的支持不太好。



中端显卡的表现泾渭分明，高性能的GeForce6600 GT和RADEON X700 Pro轻松拿下了这一测试，即使打开抗锯齿和各向异性过滤，仍然获得了四五十帧/秒的速度。RADEON X700的表现一般，而GeForce6600只有在标准分辨率（1024×768）、不开启FSAA和AF的情况下才能流畅执行本游戏。



GeForce6200在《波斯王子——武者之心》中的表现明显好于RADEON X300，后者需要降低到800×600分辨率才能较流畅地执行这款游戏。



6.指环王——中土大战

中高端显卡成绩（fps）

项目/显卡	GeForce 6800	RADEON X800	GeForce6600 GT	GeForce 6600	RADEON X700 Pro	RADEON X700
1024X768	30	30	30	30	30	30
1280X960	30	30	30	30	30	30
1024X768 4X FSAA+4X AF	30	29.2 (14/30)	29.9 (26/30)	29.3 (17/30)	30	29.7 (17/30)

这是一款2004年非常重要的即时战略游戏，是当年E3大展的最佳即时战略游戏。它在之前系列作品的基础上增加了动态光影效果，画面更加精致。作为一款即时战略游戏，《指环王——中土大战》和《魔兽争霸3》一样限制了最高帧数，其最高速度被限制为30帧/秒，因此对显卡要求不算太高；不过当大量部队混战，出现很多烟、火、魔法时，游戏帧数仍然会有明显下降。





低端显卡成绩（fps）

项目/显卡	GeForce6200	GeForce 6200 TC	RADEON X300	RADEON X300 SE
1024X768	30 (16/30)	26.9 (18/30)	30.0 (24/30)	29.1 (18/30)
1280X960	29.8 (20/30)	19.5 (14/22)	29.5 (20/31)	22.4 (14/26)
1024X768 4X FSAA+4X AF	26.3 (16/29)	N/A	25.8 (17/30)	N/A

这款游戏中，所有中高端PCI-E显卡在所有设置下的测试成绩都在29帧/秒以上；两款低端PCI-E显卡则在开启全屏抗锯齿和各向异性过滤后帧数有所下降，但最低帧数仍保持在15帧/秒以上，不会影响到玩家的正常操作。看来这款游戏对显卡的要求并不像其画面表现那么夸张，一款入门级的PCI-E显卡便足以在标准设置下很好地执行游戏。

PCI时代的显卡选择

新一代PCI-E显示核心的魅力在本次测试中无疑有了充分的体现，即使是低端的GeForce6200显卡在很多项目上也获得了不错的成绩，除Half-Life2和DOOM3外，基本可在所有游戏中达到正常的运行速度。而在大部分测试中，主流系统平台对测试结果的影响不是很明显，这点比去年我们进行的相关测试要好得多，这说明新一代显卡对CPU及系统平台的依赖在进一步减小。

对于要求较高的玩家而言，低端PCI-E显卡无法满足其对游戏性能的追求，因此中端和性价比较好的高端产品是其关注的焦点。在本次测试中，新一代中端PCI-E显卡表现非常出色，唯一让人有些失望的是GeForce6600标准版，这款核心/显存频率都相对于6600 GT明显缩水的显卡在同组产品中显得不太“合群”。看来对GeForce6600标准版而言，超频使用或许是不错的选择。GeForce6600 GT和RADEON X700 Pro的性能很出色，由于上市时间不算太久，其目前价位明显偏高。有趣的是，如果不考虑全屏抗锯齿性能，这两款显卡的性能几乎可以进入高端之列（其实它们的整体性能已达到甚至超过了上一代高端AGP显卡的水准，如RADEON 9800 Pro和GeForceFX 5900），相对而言性价比还不算太差。

高端PCI-E显卡方面，GeForce6800和RADEON X800都是采用最新核心的主流产品，但并不是升级产品，而是为节约成本而采取的改良版本。这不禁让人浮想联翩：它们会不会像过去的GeForce4 Ti4200和RADEON 9550系列那样成为一代性价比之王？这一问题还需要在其大量上市，明确了价格定位后才能得到答案。

对于目前的国内市场而言，PCI-E系统的整体成本正在逐渐下降，但消费者和厂商之间对“成本”和“主流”的理解往往有一定差异。不过我们相信，在大势所趋之下，PCI-E系统必将成为市场主流，这一转向应该会在本年度之内完成。

熬夜工作之后，放下手头众多显卡产品和繁杂的表格，暂时远离屏幕上绚丽的3D图像，早春的阳光已射进了办公室。新的一天，新的时代都将来临，让我们准备好迎接这一天的到来吧。P

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅



问题交流

读者　愤怒的鸟问：我的电脑配置的是创新PCI 128D声卡，其产品说明中说支持**EAX**，但为什么我在“魔兽争霸”等游戏中都无法打开EAX？另外请问一下Aureal的A3D技术有什么特点？

答：创新的PCI 128声卡并不真正支持EAX。在游戏中可用软件模拟EAX，如果声卡设置正确，游戏将自动打开EAX。不过软件模拟EAX的效果并不太好，如果你的声卡不在SB Live!以上档次，建议不要打开，否则只会白白增加系统负担，并且可能导致游戏运行不稳定。

Aureal的A3D技术在全三维空间定位及交互性声音处理方面独领风骚，该技术也支持对DirectSound3D硬件加速，例如创新的PCI64类声卡就是运用自身的DirectSound3D功能来模拟A3D效果，当然这种转换是通过驱动程序进行的，毫无疑问这会加重CPU负担。Diamond的Monster Sound MX300支持A3D 2.0版本，同时间内可以处理16个音源，且取样频率达48Hz，MX300可以说是支持A3D最好的声卡。A3D与EAX并称为史上最有名的两大3D Sound API，可惜Aureal已被Creative并购，A3D也成了历史。

四川　龚胜

读者　王雪丽问：我的电脑使用NVIDIA NF2主板，其板载声卡声称支持**5.1声道**，但我始终未能感觉到其效果，请问应该如何正确设置，让其充分发挥多声道效果？

答：NVIDIA的APU具有杜比数码即AC-3编码功能，它可将音源编码成640kbps码率的5.1声道的Dolby Digital输出信号。采用Dolby Digital编码音源的各通道分离度更高，音质更纯净。在设置上，我们首先应建立中央通道。中央通道也就是我们常说的中置声道，在Dolby Digital编码中一般用于人声对白。勾选此项可以从立体声或单声道音源中生成中置声道的信号。然后应设定中央通道3D平移，将中置声道也用于3D定位，加强环绕感。此外还应建立LFE通道（Low Frequency Enhancement），即低频增强，用于从立体或单声道音源中分离出低频信号建立重低音通道。如果发现两个后置环绕声道音箱发出的声音比较空洞单薄，或处于单声道状态，那么应该勾选“后扬声器相位移动”通过声音的相位改变来改善这种情况，而选择“预混音量声平”则可对6个声道的音量进行独立的调节。

如果感觉上面的介绍太复杂，大家可通过“扬声器设置精灵”来分步进行设置。

四川　龚胜

读者　槟榔问：请问目前迅驰笔记本电脑有哪些主要的芯片组？另外请推荐一款配置最高的娱乐及游戏用笔记本电脑（不用考虑价格及体积）。

答：目前迅驰笔记本电脑采用的芯片组主要有

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《星际传奇——逃离屠夫湾》问题集

问：为什么我进入游戏发现很卡，速度很慢？我的显卡是6600 GT，配置已经很高了呀。

答：在游戏选项菜单里有一项可选择显卡的渲染模式，对于6600 GT等级的显卡，游戏默认的是最高一个等级的渲染模式，但在这个模式下，有些电脑执行游戏的确很慢。建议使用低一个等级的渲染模式，这样做在游戏时看不到明显的差别，但游戏速度可大大加快。

问：为什么我找不到PC版新增加的两个关卡，应该从哪里进入这个新区域？

答：PC版新增加的关卡恰好出现在17号塔附近有很多分支路线的情节里，所以找起来要十分仔细。首先在工作通道（Work Pass）这一关里（也就是有NPC Shurik的那个区域），当我们从矿井深处回来，把眼镜还给Shurik之后，重新进入一侧的动力中心。动力中心角落里的“食堂紧急通风口”以前是关闭的，现在可用安全卡打开了。进去后钻进房间内的通风孔，沿路来到一个换气扇处，面对换气扇钻进它左侧那个通风孔，走到头会看到黑色涂鸦画出的标志。

855PM、855GM、855GME等几款。其中855PM不带集成显示芯片，多被使用独立显卡的机型采用。而855GME是855GM的升级产品，主要于Dothan CPU配套，在原855GM的基础上加入对DDR333内存的支持，并内置性能更强的EG2图形核心。此外855GME还采用了全新的DPST（Display Power Saving）技术，可以让笔记本电脑在不需任何特殊液晶面板搭配的前提下有效节省耗电量。

至于笔记本的配置，当然是没有最高只有更高，从目前来看东芝Qosmio G10也许能符合你的要求。它拥有17英寸超显亮16:10显示屏，具备电视接收功能，而且首次在笔记本上使用了双硬盘，可以说是营造了一个非常强的影音娱乐空间，不过其重量达到了4.4kg，价格也高达3万元左右。

四川　龚胜

读者　发糕问：前段时间我买了台**喷墨打印机**，但使用不多久喷头就堵塞了，更换后才恢复正常。请问这种打印机**使用时应注意什么问题？**另外请问除了常见的“照片打印纸”外，现在市场上还有哪些特殊的打印介质呢？

答：喷墨打印机是比较娇贵的设备，最怕高温干燥和长时间不使用，因为在这种环境中墨水蒸发得很快，很容易造成喷头堵塞。同时在低温潮湿的环境下，打印头电路和墨水也易出问题。此外灰尘也是喷打的一大敌人，多灰尘的环境也会造成喷头堵塞。喷墨打印机正常关机时会自动将喷头复位，因此手动推拉打印头和非正常关机的现象也应避免。

现在市场上供喷墨打印机使用的特殊打印介质很多，比如透明不干胶纸，它可作为标签之用，而银光面不干胶纸，有光亮的金属光泽，打印出的效果色彩生动。还有T恤衫转印介质，在上面打印出要印的图案，然后将它平放在T恤衫上，用熨斗在转印介质纸的背面熨烫即可。其他还有纤维纸，就是一种特殊纯棉织品，打印完成后可在上面进行刺绣。

四川　龚胜

读者　KLF问：我有一点局域网的问题想请教，**我有5台机联了局域网，都是Windows XP系统，每台机打开“网上邻居”后，可看到所有的机名，但就是打不开它，提示为“你没有访问权限”之类的字样。**请问应如何解决？另外请问一下普通接入路由器和企业级路由器有什么区别？

答：要正常联网，首先应保证几台机子的IP地址在一个网段内，相互间能Ping通，且“本地连接”正常，其他相关的网络设置也没有问题。你遇到的问题是比较常见的，主要原因在于没有开启GUEST用户，当然也可能是防火墙设置不当，请作相关调整即可。

接入路由器通常是家庭及小型企业用户使用，可将局域网方便地共享接入互连网。现在接入路由器不只是提供简单的SLIP或PPP连接，还支持诸如PPTP和IPSec等虚拟私有网络协议，能满足大多数普通需求。企业级路由器，要支持一定的服务等级，至少允许分成多个优先级别。还需支持多种协议，包括IP、IPX和Vine。同时要支持防火墙、包过滤以及大量的管理和安全策略以及VLAN。功能、可靠性及价格都比普通接入路由器高了一个台阶，普通用户没有必要选择。此外还有骨干级路由器及太比特路由器。

四川　龚胜

读者　丁不二问：为了不与老妈抢电视频道，前不久我买了一个杂牌的**外置电视盒**，在CRT显示器上面观看电视节目效果还算可以，但更换成LCD显示器之后出现没有画面的情况，不过声音方面是正常的，不知原因何在？

答：目前市场上有不少中小厂商生产的200元左右

问：在安全研究所，我怎么只能看见Riot Guard的装甲，却隔着一层玻璃穿不上？

答：放Riot Guard装甲的橱窗从外面用普通的子弹是打不破的。留意房间沿墙周围的低矮通道，从那里下去可爬到橱窗的背面去，仔细观察周围找到梯子爬到橱窗里去。

问：我打到了“爆炸地点”那一关，出现了很多大型怪物，打死一个要费很多子弹，怎么办？

答：这里必须用手榴弹对付怪物，刚开始出现的大怪物有一个手榴弹就够用了。当然手榴弹也是有限的，注意在遇到怪物的时候存盘，然后用手榴弹攻击即可。

问：为什么在“燃料运输线”那关我怎么都打不中空中经过的燃料桶？

答：打燃料桶最好装备是攻击范围大的霰弹枪。开门之后冲到“甲壳虫”旁边，利用柱子作掩护，用霰弹枪轰击运输线上的燃料桶即可。

问：我到最后那几关碰到了大量的Riot Guard，躲又躲不掉，怎么办？

答：在最后几关其实有几次机会拿到敌人的Minigun，这种枪很沉，拿着它走路很慢，但对付敌人时十分有效。因此建议把附近的敌人都干掉之后，端着这把枪过关。如果遇到Riot Guard后没带Minigun，还可回到前几关重新取回来。

的外置电视盒，这类设备是通过电缆直接与显示器的信号输入接口相连，在运行时无需打开主机，但这似乎也是这种设备唯一的优点了，而它的缺点却很多，有些甚至是我们难以容忍的。比如无法进行窗口播放和视频采集。

由于不能配合主机使用，因此这类外接电视盒在收看电视时只有50Hz左右的刷新率，而液晶显示器对工作频率的要求很严，哪怕略低于50Hz都会出现无法显示的问题。杂牌电视盒的质量往往达不到液晶显示器的使用要求，建议你最好换用USB接口的外置电视盒。

四川　龚胜

读者　弹涂鱼问：我的电脑安装**Windows Me操作系统，IE中为何无法显示Flash动画**，始终是个空框框，不知道该从哪下手解决？另外我在系统还原过程中，突然停电，这样每次开机后荧屏显示Explorer有错，点击后才能进入系统，请问应当如何解决？

答：IE中无法显示Flash动画，首先要确认是否安装了3721上网助手或类似工具，其中有禁止Flash动画显示的选项应将其关闭；同时应选中IE高级选项里的“播放网页中的动画”。如果仍有问题的话通常是因为系统中用于播放Flash动画的“Macromedia Shockwave”组件损坏导致，请重新安装。

后一个问题可能是系统文件受到了损坏，Windows Me的系统还原功能并不太成熟，最好不要使用。从你目前的实际情况看，我建议你最好重新覆盖安装操作系统，并将IE升级到6.0，相信问题都能得到解决。

四川　龚胜

读者　内码不对问：我电脑使用845PE主板，集成CMI8738声卡，在播放电影或听音乐时都正常，但在**玩游戏时几秒钟后音箱就发出“啪啪”的爆音**，不知是什么原因。另外请问如何启用声卡的环绕效果？

答：由于主板集成声卡在数字音频处理部分通常需要依靠CPU来完成，在玩大型游戏时CPU工作负荷会大大增加，如果电脑配置较低的话就出现导致爆音。另外如果你的CPU超了频，也容易导致集成声卡工作出现爆音、不发声等现象。此外，如果没有安装最新的主板补丁和声卡驱动程序，也是导致爆音的原因之一。

要启用声卡的环绕效果，需开启“Dolby(R)环境编码”，它可将两声道立体声或单声道音源进行再次编码，从而产生环绕效果。相较于直接将双声道音源复制到环绕声道的方式，它将得到更好的空间感，这样我们在播放两声道立体声音源时也可得到Dolby多声道环绕立体声，不过需采用“模拟输出”时才能选择。

四川　龚胜

读者　楚洋问：我的电脑没有软驱，硬盘分了3个分区，我现在想**用Ghost备份系统到光盘**，请问应该怎么办？我有DVD刻录机，安装的是Windows XP系统。

答：一般来说，Ghost备份最好在DOS下使用，但DOS启动盘并不支持NTFS分区格式（即使是加载NTFS for DOS的驱动也不能备份），所以这种备份往往比较困难。但Ghost 8.0系列以上版本可解决这个问题。首先你使用一张包含Ghost 8.0的启动盘（光盘或U盘）引导机器启动到DOS下，此时是肯定找不到NTFS分区的，然后执行里面的Ghost 8.0，此时你就可看到所有的分区了，包括FAT16、FAT32和NTFS。此时，把C盘（分区）的数据以“分区到文件”的形式备份到D盘即可。然后拿掉启动盘并重新启动Windows，最后把制作完毕的镜像文件和Ghost 8.0都刻录到可引导系统的DVD光盘上即可。

湖南　苏旅

读者　箩筐问：我昨天刻录了一张音频文件CD光

《三国志X》威力加强版问题集补充

问：听说在“威力加强版”中武将可以结婚，我自己登录了一个女武将去追，明明关系已到了“亲密”，可对话时却没有“求婚”的选项，有一次一起喝酒后居然要和我结拜为义兄弟，这可怎么办呀？

答：“结婚”是以事件形式触发的，并不会有对话时“求婚”的选项，当你和女武将关系达到“亲密”后，进出她所在的场所就可能触发结婚事件。另外，玩家登录的武将要20岁以上才能结婚，年龄不到，也不会触发结婚事件的。

女武将和你一起喝酒后要结拜为义兄弟的情况确实有可能发生，结拜后可能就无法结婚了，所以这个事件要尽量避免，真的碰到了可用S/L大法，直接拒绝结拜也可以，虽然会稍微影响到两个人的关系，但也很容易修补。

问：我已娶到了自己登录的女武将，但是却一直没有生出儿子，这是怎么回事？

答：首先必须说儿子可不是一结婚就能生出来的，大概是结婚事件发生后10个月到一年才会发生；其次，生下来不一定是儿子，也可能是女儿。要想尽快有下一代，首先要注意自己和配偶的关系，要经常对话，如果长时间不理会配偶（忙于打仗、搞内政或做任务），会发生诸如配偶乱花钱之类的事件，就生不出儿女来。

问：我遇到了帮老百姓求雨的事件，我已学会了

盘，刻录好以后能在学校和家里的电脑上播放，**而在家里的××牌DVD机上却不行，总是无法播放**，这是为什么啊？换台机器怎么样呢？

答：首先必须了解，你所指的音频文件CD光盘是传统的Audio CD呢，还是包含MP3、WMA等音频文件的数据CD？如果是Audio CD，是应该可在这类DVD播放机中正常使用的，除非DVD播放机不支持CD-R、CD-RW。如果你刻录的是包含MP3、WMA等音频文件的数据CD，那么你要了解一下你所用的DVD影碟机能不能播放WMA/MP3文件，许多早期的DVD机并不支持该功能，而对于某些机器而言，即使是能支持WMA/MP3播放，也有一些限制，如碟片中的WMA/MP3文件仅能支持英文和数字名而不能采用中文文件名或中文目录，WMA/MP3的采样频率不能低于64kbps或高于192kbps等。此外你还要注意WMA/MP3文件不能放在太深的文件目录中（如4层或4层以上的目录下），某些DVD播放机对此也是无能为力的。

湖南　苏旅

读者　好帅问：我想买一台小巧的**数码相机**，主要用于旅游拍照，可不知道怎么选择，请问买时应该注意什么啊？我是初学拍照，心理价位是3000元以下的，方便实用、画面好就行了。

答：我建议你选择一款小巧的口袋型自动数码相机，这类机器大多方便携带，而且选择自动挡（即俗称的傻瓜型）拍摄容易，不必考虑更多的问题。买口袋型数码相机主要看以下几个方面。1.CCD成像芯片大小及有效像素、镜头光圈大小和变焦数，一般CCD成像芯片最好选择1/1.8大小的，有效像素方面现在400万～600万像素是主流，镜头选择越大的越好，变焦数多考虑3～4×的。如果机器没有光学防抖功能，太大变焦数并不能带来较好的拍摄效果。2.看机器的外观、材料、做工，口袋型数码相机小巧灵活，如果选择金属外壳的设计则为优，同时散热方面也有保证。3.看存储卡及电池方式，购买数码相机存储卡和电池是另外一个大的开支，现在存储卡最便宜的是CF和SD系列，诸如Sandisk、Lexar、Kingston等都是较好的品牌，而记忆棒和XD卡价格则相对较高。电池方面，选择常见的5号AA充电电池则是廉价的选择，而锂电池则有着充放电方便、电能充足等特点，但价格稍高。4.其他功能，如带光学防抖功能，能拍摄高清晰录像，快速开关机及拍摄等。当然，数码相机不是DIY就能出来的，上面说的这些选择要素不可能每台机器都完全符合，有时只能根据需要取舍。综上所述，诸如尼康5200、理光R1V、卡西欧R51、R61、SONY P100等都是较好的选择。

湖南　苏旅

读者　SALA问：我的新游戏手柄是8个键的，不能被Windows 2000完全识别，请问该怎么办？此外，别人给我一张DWG矢量格式图形，请问怎样才能方便地转为JPG格式啊？

答：首先你测试一下这个手柄硬件上是否有问题。对于USB或并行接口的手柄，如果出现接触不良、针脚断裂的现象建议去经销商处更换。在软件方面，不知道你是否正确安装了手柄的驱动程序，如果有驱动盘建议看说明书后进行安装，或者到驱动之家（www.mydrivers.com）之类的网站下载并安装8键手柄的驱动并在控制面板的游戏控制器选项中设置好才能用上8键功能。

DWG矢量格式是AutoCAD设计软件专用的图形格式，你可看看该软件是否有专门的“导出”选项，一般设计软件的“导出”选项都应该有图形格式转换的功能，实在不行，你可使用一些抓图软件直接将图片截取下来再存为JPG格式即可。

湖南　苏旅

“天文”的技能，为什么还是不能求雨呀？

答：求雨当然首先要会“天文”技能，然后还要有求雨的道具，要找到左慈这样的“神仙”级人物对话拿到道具才可以。

问：听说游戏中很多武将在带特定的兵种时是有攻击、防御加成的，不知道是不是这样？另外，带各兵种加成比较多的武将都有谁呀？

答：感觉上这种加成是存在的，但无法具体量化，因为不论怎样反复尝试，得出的结论可能还是有片面性的。

至于带各兵种加成比较多的武将，只能凭经验大致推荐一下，感觉带步兵系曹操很强，关羽也不错；弓兵系比较好用的是诸葛亮、黄忠、夏侯渊；骑兵系是马超、吕布。不过曹操手下很多不太知名的将领带领青州兵、虎豹骑都比较强，蛮族兵自然要蛮族将领带更好，还有一些将领比如赵云，在带各兵种时表现都不错。

问：我自定义的武将武力很低，各种单挑技能都学不会，有什么好办法吗？另外，我的儿子已成年了，培养得还不错，我想用他继续游戏，有什么办法？

答：对于武力低的武将，学单挑技能确实很麻烦，但有个取巧的办法：首先你先成为君主，在战争中抓到刘备，然后杀掉，这样刘禅就和你成为仇敌了，然后你只要和他对话，他就和你单挑，这样你要积累多少次单挑胜利都可以（你不会连刘禅都打不赢吧），这样单挑技能慢慢地就可以学了。

要想用自己的儿子继续游戏，只要让自己在单挑中阵亡，就可以子承父业了。



本人在离报刊点有十来米远的地方就看到咱们大软高高挂着！最喜欢king那篇编辑部报告《仙剑开播了》！（网友 神经·志）

存储卡的评测很不错，如果在售后服务里增加退换货方面的评比就更好了，这可是消费者比较关心的问题。（网友 ykwywswn）

用图的形式讲解《魔兽世界》很棒，就是太慢了，看得我急死了。这还不算，《帝国时代III》也是图文形式，看着那些漂亮的画面，真恨不得立刻就拿到游戏玩……

（网友 小李不飞刀）

请你点评：针对2005年06期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

林晓：你好。我是……



林晓：唉，有时候我会想，如果我有一万只手该多好（天啊，旁边有人惊叫，那你岂不就是那个什么什么精了）。这样的话，我就可以给每一封来信回信，给每一个E-mail答复，追问他们拜托给我的每一件事情：找某个老游戏的攻略，追查网游中丢掉的帐号，给出某某学校的招生简章……可是我只有两只手。我不能不痛心疾首地向信任我的广大读者承认，我不但不是万能的，而且就连自个儿的眼镜也总是找不到（谢天谢地，眼镜现在还戴在我的鼻梁上呢）。基本上来说我只是一座桥梁，把你的需求传达给能够为你解决的人，可有的时候这种人我也不一定就能找到……

重庆 鲁天浩

我最近想买一款音质好点的MP3，价位大概在500～600元左右。希望大软的编辑们能给点建议。

Artec：这个价位应该追求的是性价比，以质量为重比较稳妥。不过要是追求音质出色的话，还是要多花一点钱。多看我主持的“数字码头”栏目，你会对MP3的选择有更清晰认识。（林晓：以下删去广告500字。）

吉林 佟青钥

对那些蜂拥而上制作游戏的人，我的朋友“狐”很怀疑他们的动机……我要把祝福送给大软的每个人，无论你的“软龄”是10年也好，20年也好，我都要祝大家每天开心，为我们这些“软迷”打足精神出好杂志！

林晓：谢谢你的祝福。放心，我们这些攒“软龄”的人，无论有什么样的情绪都会认真对待工作，那些版面精贵得很。李宗盛的歌唱得好：那个后面还有一群年轻人在追赶。憋着劲儿想替换我们的人可是不少，我们不能不努力啊！你那位“狐”朋友的疑惑我也有，林子大了什么样的鸟儿没有啊！我相信，仍然有些人仅仅只是为了一个美好的理想而奋斗着……

山东 韩晓凯

林晓姐姐，新年了，我把魔力的号送给你。祝开心。我们全班的男同学都看大软，祝愿它一年更比一年好，早日升级。在日本东京呆了一段时间，有次逛街居然看到了日文译的《大众软件》（日译《人民众的软件书》），喜极而泣。友人说，日本各大城市都能看到大软，甚至任天堂元老山内溥老爷子也读大软，说它是中国权威电脑书籍！祝大软春节快乐！

林晓：谢谢你把魔力的号给我，可我不玩魔力啊。大家都知道，我的游戏水平刚刚到玩51层魔塔的程度……还要谢谢你的同学们，在他们的鼓励下，大软一定会顺利升级。

山东 此致敬礼

我是邹城实验中学的。请问编辑们，大软能否在“攻城略地”中做《太阁立志传V》的攻略专题？

林晓：2004年08和09期上我们就已经登过《太阁立志传V》的攻略了。你可以去找找看。

南京 杨开智

从高中时代我就是大软的忠实读者。现在到了部队，生活、学习、游戏等方面都受到了相当多的限制，大软渐渐成为我能够从中了解电脑及其相关信息与技术、知识的惟一途径，使我即使在一个禁锢的环境中也能够不断进步和提高。在此，请允许我说声：“谢谢你们！”祝愿大软越来越好！关于2004年22期聊天室里那则“网友板砖”，中国军队没有装备AK-47，那位朋友扛的我估计应该是81-1式自动步枪吧，因为它和AK-47长得确实有那么一点相像。

林晓：谢谢你的祝愿，也谢谢你给我们纠正了错误。

大众论坛

林晓：在2005年02期的大软中，一篇《谁来拯救——关注互联网成瘾人群》的专题文章引起读者的关注。这不，一位热心的家长给我发来信件，讲述她怎样让女儿摆脱对网游的痴迷。这位家长的方法不一定适用其他的家庭，但有一点是适用的：那就是去了解青少年的心理发育规律，和他们进行多层次和多方位的沟通。这是一个电子游戏日益泛滥的时代，不仅仅是电脑、手机上安装游戏，连文曲星上都有了游戏。在这样的环境中，不让孩子玩游戏几乎是不可能的。那么，我们怎样能让孩子正确认识游戏，健康成长？欢迎发表你的意见。来信请寄北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“读编往来”栏目收（邮编100036），E-mail：linxiao@popsoft.com.cn

北京 未名

我女儿小琦曾经沉迷于网络游戏之中，不能自拔。当时我并不了解网络游戏是什么，只是觉得网游给孩子的负面影响很大。那时我由于工作忙，没有与女儿一起聊关于她喜欢的东西，也从来没有问过她为什么喜欢网游。我只是以“监护人”的名义，减少她的零花钱，限制她外出，给家里的电脑装上密码，采取了一系列我认为可以阻止她玩网络游戏的方法。刚开始这些措施还有效果，但一段时间后，我发现她偷偷节省下来饭钱，利用午休和下午第一节自习课的时间去网吧玩网游，而且还成功地破解了家里电脑设置的密码。这时，我意识到，我采取强硬措施与孩子对抗是不行的。

于是某天下班，我到软件商店买来女儿正玩的网游的客户端和点卡。回家后，我向女儿请教怎样玩网游——她那吃惊的表情我至今仍然难以忘记。我和女儿之间的僵局打破了。我将网游安装在自己的电脑上，在女儿指导下，我的升级速度很快。经过一段时间的熟悉，我发现网游和普通游戏相比，只是互动性加强了，交流空间更广泛。有了了解，和女儿再讨论游戏的问题就容易多了。女儿渐渐接受了我的观点：游戏只是娱乐，要注意时间、精力的分配。现在，女儿能够正确处理游戏和学习的关系，健康活泼地成长。

我想，很多家长都可能会遇到孩子痴迷于网游的情况。如果我们想帮助孩子走出网游，我们应该先了解孩子玩的网游，了解究竟是什么吸引着他们。青少年喜欢网游，大多情况下是他们需要被认同，需要归属感和成就感。这时，做家长的我们如果只是一味责备他们沉迷于网游不对，只会更加深他们在现实社会中的无力感和挫折感，甚至会加深他们对游戏中虚拟世界的依赖。

这时，我们需要做的是一方面鼓励孩子们勇敢面对现实，接受自己的优点和不足；另一方面，我们可以参与到游戏当中，与孩子进行全方位的接触，引导孩子正视游戏的世界：虚拟世界与现实世界是镜像关系，现实世界中的种种是非也会被带到网游中去，比如恶意PK、骗子、欺诈等。同时，我们还可以通过网游让孩子认识到技能的重要性，鼓励他们在现实生活中学习的热情。

每一个孩子的成长阶段都会有叛逆心理，越是不被允许的事情越要去做，这是孩子成长的客观规律。我们做家长的，如果不能正视这种规律，一味简单地说教，可能会适得其反。每天用一点时间和孩子聊天，陪他们玩，听听他的想法，给出建议让他们自己选择，哪一个孩子会选择让自己患上“网游成瘾症”呢。

安徽 左峰

“网络成瘾”医学上简称“IAD”，那我就把“上网成瘾者”称为“IAD患者”吧。我身边就有几位同学和2005年02期大软专题中那位十三郎的情况差不多，是典型的“IAD患者”呢。可是他们玩QQ、泡论坛的时候，从来没听说过谁为了QQ或者论坛逃课，退学。有了网络游戏以后他们才变成了真正的“IAD患者”。“上网成瘾”和“IAD”这两个词儿都是在网络游戏流行以后才流行起来的。可是如果没有“IAD患者”，网游在中国能发展到今天这个程度吗？我觉得陶教授做的，是治标不治本的事情。就像农民除草，只除了田地的一个角；理发师理发，只理后脑勺……不过陶教授挺不容易的，毕竟救了那么多人。“环境污染”是预防重要还是治理重要？那么“网络成瘾症”呢？

下期论坛话题：你对《仙剑奇侠传》电视剧怎么看？

大软的秘密日记之五

林晓：春节是归乡的日子。盼望一年的相聚，却只是几天的时光，还没有听够父母的唠叨，转身就登上了返程的火车。当小编们终于从祖国的天南海北风尘仆仆准时赶到06期的编前会上时，彼此之间的问候只浓缩成3个字——回来了！



回来了

■本刊编辑部 鼓楼

摄影 Jin



天气是个大问题

电子土豆：南方就是好啊，才回去几天，皮肤感觉就润滑了许多，仿佛换了一张脸似的。（大家点头：不错不错，土豆同学真是白里透红，红里透白。）

8神经：阴天，阴天，还是阴天！（说明：8神经的老家在云雾缭绕的蜀中。）

Littlewing：雨、冰雹和雪，我都赶上了。（据说这位大记者是去南方某小城省亲，一路上还不忘记调查《大众软件》的市场销售情况……）

风行水：家里一直在不停地下雨，天气一直昏昏沉沉。（“谁叫你名字里招水呢”，某小编在角落里嘀咕。）

Cross：我去丽江那一带玩了一趟，真晒。瞧，我都晒黑了。以后大家要去的话一定要记着抹防晒霜。（众人看看Cross，灯光下他的脸色的确有那么一点点异样……）

林晓：你们还说，北京是一直下雪。2005年的第一场雪，下得就是比2004年的最后一场猛。我有好几位朋友由于路滑都摔了腿。

短闻新见



林晓：大伙儿这次回乡过年有什么好玩的事情没有？

北四环组田震：我回了趟京郊大兴老家，鞭炮放得确实比城里热闹。他们那儿DVD、电脑、卡拉OK什么的也都有，就是电压不稳定。我觉得农村地区很需要稳压电源，这个产品应该有很大的市场。



ACJ：赌博，赌博现象太严重了，而且赌博的种类也是琢磨人的心理来的。原来我们那边流行扎金花，但那个钱流得太快，打麻将钱又流得太慢，所以现在流行斗地主……国家大力打击赌博有道理！

大漠小虾：俺们那边网吧都是玩《传奇》的。有两个特点，就是私服多，小孩多。

Artec：我被猫咬了。

林晓：切，这算什么新闻？你要是咬了猫，我还可以关心一下。

Artec：林晓姐姐你……你……（昏倒中）

大漠小虾：过年回来算吗？我13号回来发现没有防盗门钥匙，叫开锁公司开门。

ACJ：他是砸门，还是开门？

大漠小虾：他拿根铁丝配合一段塑料布，一分钟就打开门。

林晓：高手啊！不对不对，这些事情哪里好玩了？拜托拜托，你们回来没带点年货也就算了，怎么连点好玩的故事都不带回来。

北四环组田震：和往年一样，过年期间网络速度特别快，北京也不堵车了，三环路能开到80迈（再快就超速了）。整个城市像一座空城，就是没有诸葛亮站在前门箭楼上唱戏；庙会也有了洋庙会=庙会+克隆版嘉年华。大年三十那天，菜市场不叫买菜，叫“抢菜”。

大漠小虾：我们那边过年鲜虾30块一斤，涨幅达到50%。

ACJ：那小虾呢？

北四环组田震：今年拜年短信也有变化，很多人都知道在后面署名了。想当年发短信不留名，被春节晚会的小品戏称为几大傻之一。

大漠小虾：是啊（小虾）。

林晓：田震班长的拜年短信最有创意，是——

Artec：（醒来，抢过话）“春快！田震！”

北四环组田震：这是在充分考虑了中国移动的基础设施建设和大家的阅读习惯后发的，所以是创意+最有效快捷发送，有双重价值。

广 告 索 引

傳說 Online

游戏名称：《传说Online》

开发运营公司：成都锦天

官方网站：www.saga3d.com

游戏类型：3D玄幻

韩国的《传奇》为游戏开发者们证明了一件事：想赚钱，便来做网络游戏。于是众多的开发商们纷纷把精力投入到网游制作上来，一夜之间网络游戏便似乎要将传统单机游戏取而代之一般。这款国内自主开发的第一玄幻网游《传说Online》正是成都锦天公司花大力气开发而成，让我们一起进入它的玄幻世界吧！

故事背景







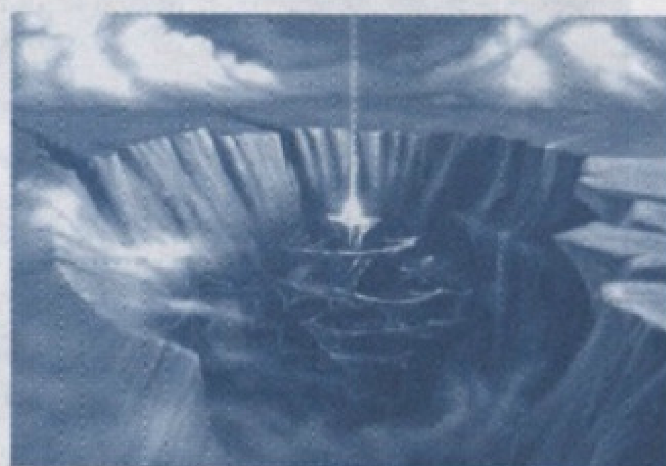
话说天地混沌亿万年，造物神盘古自解全身，煌煌神躯化为日月星辰，神灵万物，世界便由此形成。这世上分三界，分别是天界、魔界和人界。处在魔界的部族，始终窥伺人界富饶的大地，但苦于两界相隔不同空间，他们始终无法达成目标。

故事就从远古的中土开始，纸醉金迷的奢侈生活使得中土的统治者轩辕氏越发堕落、泯灭良知。天子突然驾崩，使得皇庭内各皇子内讧，诸侯乘机自立。各地割据，使得四处盗匪横行，一时间天下大乱，生灵涂炭。曾眷顾轩辕氏击败魔族的天神终于雷霆大怒，解除了千岭幽都山的封印，将上古绝迹的异族部众放归中土。修罗场上也因为禁忌法术的施展而开启了通往魔界的大门，魔界九幽族乘机大举入侵人界。从此，人族濒临大劫，四处皆燃战火，肩负重大使命的勇者们为了寻回传说中的神器“苍生录”，开始踏上茫茫征途。

民族的才是世界的

真正能打动中国人心灵的网游应该是每个国人都熟悉的，那些具有中国特色符合中国传统的网游才会逐渐成为市场主流，成为网游经典。





由于拥有自主开发3D引擎技术以及分布式服务器技术，《传说Online》这款国内原创的MMORPG采用了玄幻的画风，既富中国古韵又充满现代美感，成功塑造出了一个奇幻的东方神话世界。人物造型华丽而独特，通过动态捕捉技术，塑造出细腻的角色动作。配合动态渲染技术及针对该引擎设计的风格迥异的场景，从气候、地理、生态上的明显差别，营造出一个亦真亦幻的游戏世界，给玩家带来丰富的游戏世界感受。

游戏中的城市大都采用了中国历史名城，如位于夏帝国的中央腹地，土地肥沃的豫州；水灾严重的锦州；兵家必争之地的冀州；其他还有扬州、荆州等。

游戏神秘而独具魅力的东方奇幻色彩，对于国人来说，相信将具备特殊的亲和力与吸引力！在这个梦幻般的游戏世界中玩家将体验到无处不在的文化气息。

在游戏中亦采用真实的3D音源，你可听到丛林中怪兽牙齿摩擦的声响，也可感觉到洞窟跳动的火焰，地底深处传来的武器和骨骼撞击声。

游戏角色

可能很多玩家对欧美的网络游戏敬而远之的主要原因是因为上手困难，当年EQ就是凭借这些让我成功地在登入服务器15分钟后离开。我想说的是，简单就是美，这一点很重要。因为我们需要在游戏中用最简单的方法让自己得到快乐。

《传说Online》的职业设置很保守，玩家可选择三种，那就是我们所熟悉的：擅长近身战斗的勇士，擅长远距离阻击的猎手，以及擅长法术攻击的道人。玩家的角色具有力量、敏捷、体质、灵力共四项基本能力属性。玩家在选择职业之后，在游戏中随着角色能力的提高，可塑造同职业不同发展方向的丰富角色。



后记

游戏已开始内测，像所有测试中的游戏一样，《传说Online》也不可避免地暴露出一些小问题，欣喜的是我们看到它正在完美。未来将会如何呢？我们拭目以待。



网络游戏转战新纪元

华硕 GameFace Live8 人即时影音

网络游戏风行全球后，每一刻都有数以万计的玩家们通过电脑在虚拟世界中对战、闲聊、求救甚至是求爱。通过电脑与世界各地玩家互动，最可惜的是缺乏面对面的刺激。以往游戏厂商总是试着在使用者界面（User Interface）上尝试去改善，现在有华硕显示卡发展出独特的影音沟通功能，让网络世界的互动更加多彩多姿。让我们来一瞧究竟吧！

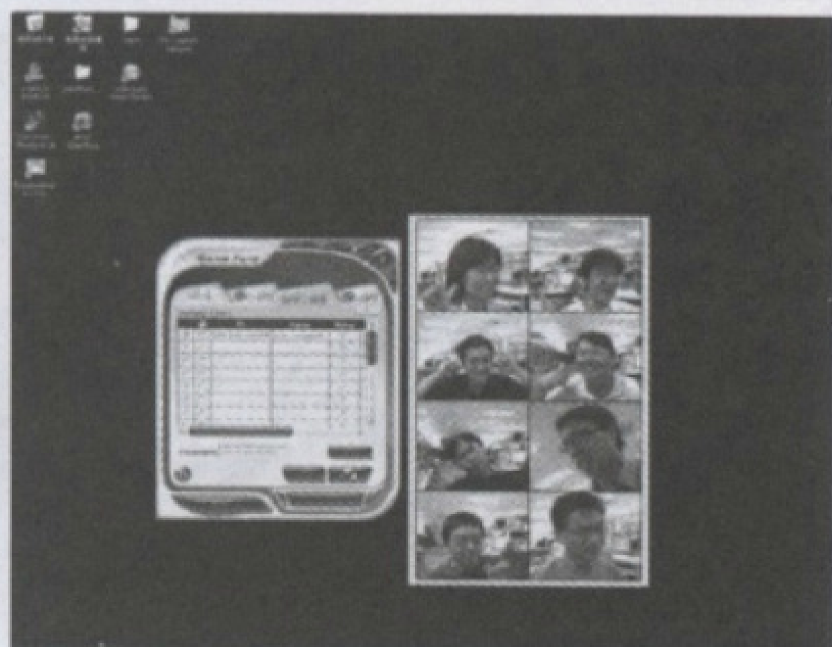
沟通进化论——从文字对谈到 8 人即时影音

不管是全 3D 角色扮演游戏、惊险刺激的第一人称射击游戏，还是耗尽脑力的即时战略游戏以及打发时间的休闲游戏，这些网络游戏类型提供的沟通方式都是以打字交谈为主。虽然游戏精彩刺激，但对着屏幕的虚拟角色吼啊叫的，总是让玩家觉得少了些真实感（甚至会有些许失落感），尤其是第一人称射击游戏，所以实现语音沟通功能成为必然。

之前，玩家们只能开一个 MSN 视窗，架一台 Webcam 来实现边玩游戏边影音视频。而显示卡的龙头厂商华硕电脑所独创的最新沟通技术则可在游戏中同时进行 8 个人的影音通信！

硬件技术突破——显示卡直接提供视频会议功能

华硕的 GameFace Live 相当特别，它是免费的 8 人连线视频会议平台，更运用了先进技术让声音和影像直接



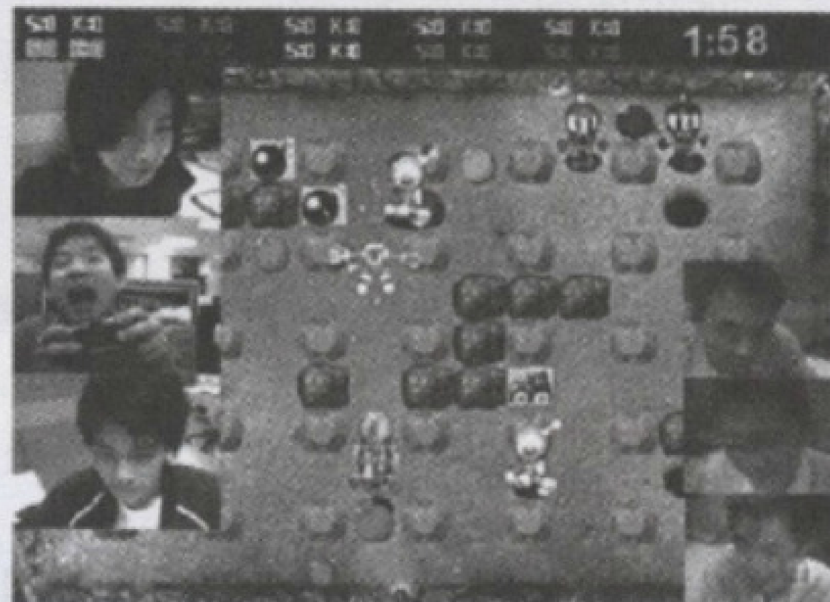
叠在游戏画面之上。

GameFace Live 支持多达 8 人的视频会议

视频画面的大小、位置与透明度都可调整，不会干扰到游戏画面。"我们要提供完整的游戏经验解决方案，而不是把卡卖出去就没事了"华硕产品行销工程师 Sean 表示，"不管是哪一种游戏，最大的乐趣都是与队友一起狂笑，或者看着对手失败的痛苦表情，这种人际互动是无可取代的"。







游戏中执行 GameFace Live 的情景

增值功能——边上网边看电视

独乐乐不如众乐乐，这句话应该是 GameFace Live 影音通信功能的最佳注脚。当队友的视频显示在屏幕上，叫嚣声从耳机传来，游戏的气氛肯定马上热闹起来。除了这个"来自于人性"的超优功能之外，GameFace Live 还有其他优异功能。不但可以当作 8 人影音视频会议来使用，如果你的电脑有电视功能，还可让你边玩 Game 边看电视喔！这样就不会因为玩游戏而错过任何喜爱的节目了！

需要注意的是，GameFace Live 是华硕显示卡的独家功能，也就是说，只有华硕显示卡可使用，虽有点可惜但也可理解啦！而大部分的华硕显示卡（不论新旧）都支持 GameFace Live，只要到华硕官方网站（www.asus.com）去下载就可体验 8 人即时影音对战的快感了。安装过程与相容性等资料，都可在网站上找到。有了 GameFace Live，相信连线游戏会更加精彩好玩！

新绝代双骄 Online

——小试牛刀

《新绝代双骄 Online》携火爆热度在3月11日终于要内测了，该网游由武侠巨匠古龙的经典长篇小说《绝代双骄》改编而成，它不仅保留了原著的情节脉络，更从根本上颠覆了传统武侠的定义。以往的江湖，刀光剑影，恩怨仇杀，大义于草莽间隐现，诚然，这是侠之根本，但我们已痛够了，哭够了，血腥够了！就在这个需要变革时，智冠适时推出了年度新版网络武侠巨作——《新绝代双骄 Online》！

此款游戏的最显著特点就是在强调小鱼儿和花无缺友情的基础上，把奇趣的旅游冒险，流行的网络幽默，搞笑的人物对白，灵活的技能模式，多变的自主选择，简单的系统操作，交错的情感纠葛收纳其中，开Q版武林先河，创网络游戏新风。

让我们从角色设定开始踏入绝代的旅程。





在新绝代中不仅可设定名字，还有生日、性别、出生地等，值得大家注意的有：出生地和属性点。出生地决定了今后所走向的门派：恶人谷、移花宫、天外天。除了系统设定的每一属性初始点外，另有6点可供大家自由选择，这6点很重要，可影响先期的成长。

外功：影响近身的物理攻击和负重，对于使用刀、剑、匕首的玩家来说，提升外功，打怪才会爆猛。

根骨：影响防御和体力，对于想近身肉搏的玩家，根骨是血多皮厚的关键。

身法：影响闪躲和攻速，对于喜欢连跑带打的玩家来说，提高身法，才有迅猛快捷的轻盈攻击。

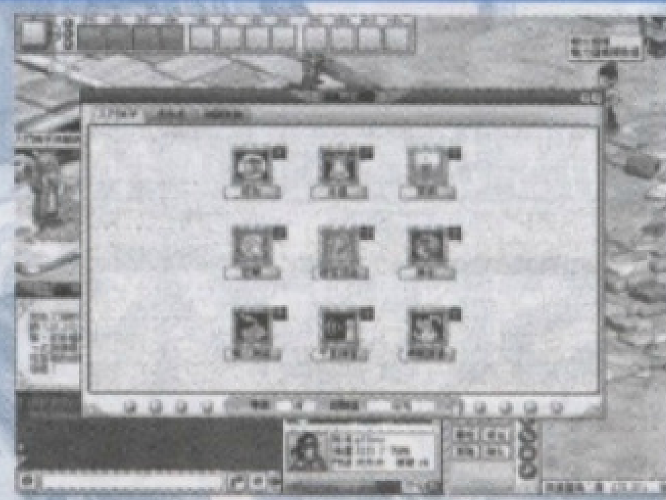
技巧：影响远距离的物理攻击，命中和重击，增加远距离物攻后是强化打击效果，都要提升技巧。

玄学：影响护劲、真气、重击和拆招，想要擅长恢复治疗或是持续增加作战能力，玄学是重点。

内力：影响内劲、护劲和真气，对于使用手套的玩家来说，提升内力，就能打怪超强。

好了，选择在于你自己了，再说一句，每次升级时都会得到自由搭配的属性点，等级越高，点数也就越多，大家慢慢自己体会吧。

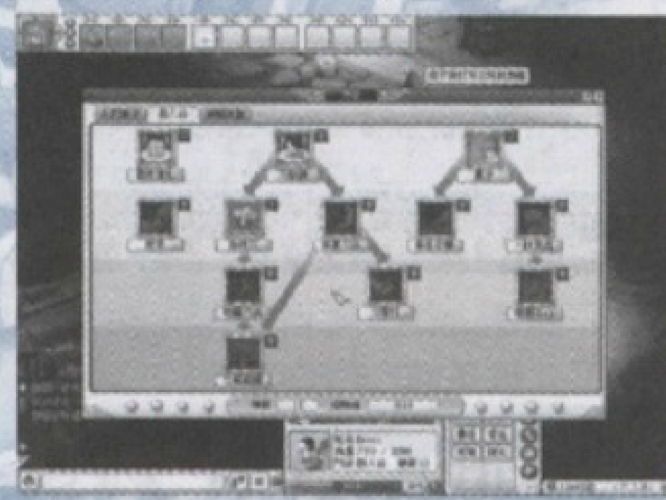
门派技能剖析



接下来就是大家关注的门派选择了，虽然主副门派可互相搭配，可是前期只有三大门派可加入。还有就是游戏内所有技能消耗的是经验值，技能和等级之间的衡量，玩家自己要把握好哦。

只有学全入门技能才有资格加入各个门派，三大门派的入门技能是一样的。9级之后才可加入三大门派。

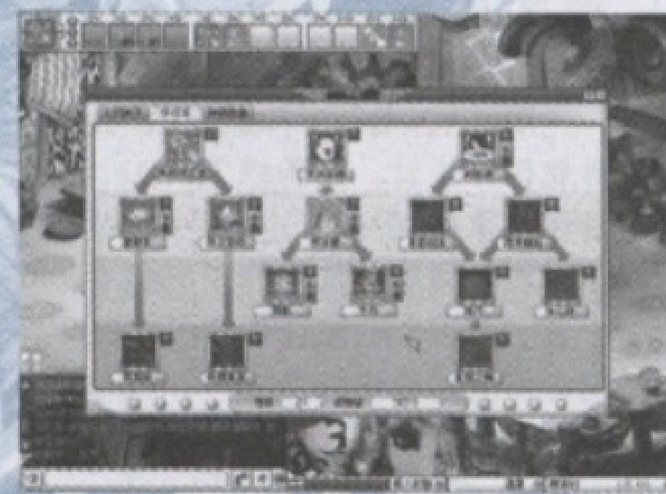
绝代秘籍之恶人谷



恶人谷的技能，主要可分为三大部分。第一部分是外功类，也是恶人谷的主流技能，主要是刀法的修炼，如：血杀刀和修罗刀等。刀的杀伤力是毋庸置疑的，再配合理想的刀技，是升级打怪清敌的绝佳法门。

第二部分内力型，可搭配刀法运用，如若专修，没人带练级是很困难的。最后是辅助性技能，有加强防御的盾技，防御和攻击总是相辅相成的，近身作战要懂得保护自己。

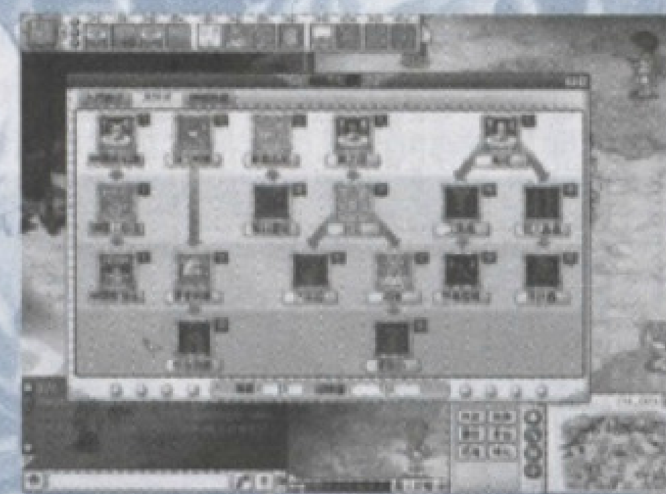
绝代秘籍之移花宫



美丽的移花宫，掌剑技能相得益彰。掌法在初期的实用性很强，如果技能点加得足够，在后期也有不俗表现。无相明玉掌是无属性的，莲静掌带有水属性攻击，荷花繁茂则是木属性的。

剑技是移花宫的另一不传之密，是速度与力量的完美结合，出招奇快，有一种剑气冲霄的侠客之风，仿佛剑仙临世。落英缤纷的高命中率使得敌人无法喘息，落月的雷霆之势，充分凸显奋力一击的威力，传说中的天外飞仙大概也不过如此而已。

绝代秘籍之天外天



天外天，是魏无牙的地盘，常年以修行玄术为主，也涉猎机关之术。门人大多药理毒术兼修，药医不死病，不仅可加血，冲脉针还可复活哦，放蛊下药，为了练级也不得不大行其数了。

天外天门人的攻击力，一方面有专门适用的匕首相关技能，这些技能在杀敌的同时也可自补，另一方面，操作自如的机关人可让我们歇歇啦，不过如何制造保养可要大费脑筋的。

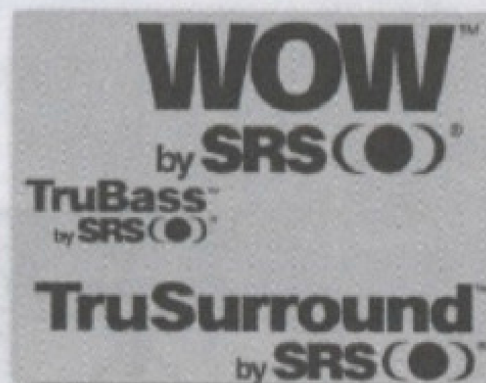
题图：耗资百万研发的VX505的全金属豪华加强版——VX707是昂达VX系列的最新成员.

It's time for MP3

TEXT■DAVID PHOTO■AD DESIGN■DAVID

SRS环绕音效MP3来了！昂达全国率先发布支持SRS环绕音效的VX707高保真MP3播放器.

给你身临其境的音响效果，售价比韩产SRS音效MP3低50%以上.

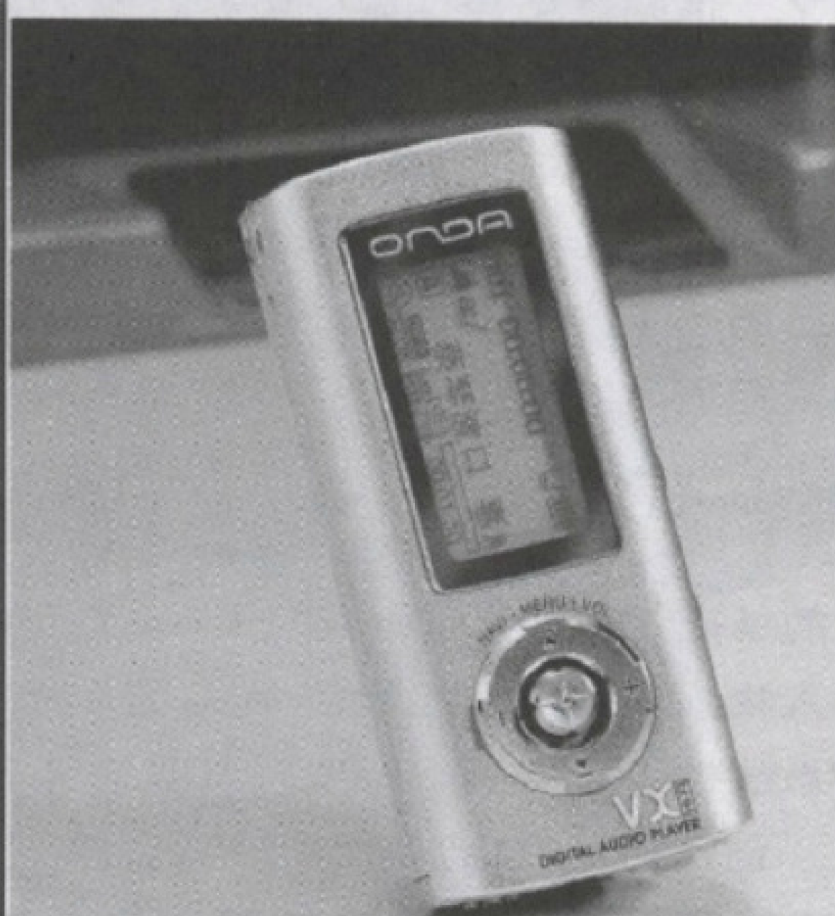


■昂达VX707支持SRS、WOW、TruBass三种SRS音效模式

用一对耳机获得身临其境的环绕立体声效果——这就是昂达全新SRS音效VX707高保真MP3播放器的魅力。

日前，昂达旗下的VX707正式通过美国SRS实验室技术授权和认证，成为率先支持SRS音效国产MP3。这标志着SRS音效不再是高价韩产MP3的专利，你现在无需太多代价就能聆听到更具现场感的逼真音响效果，因为支持SRS的昂达VX707售价仅为599元起，比同类韩产SRS音效MP3低50%以上。（已经购买昂达VX707的用户可以直接到昂达网站下载5.000版固件，升级后即能实现SRS音效。）

昂达VX707支持SRS环绕立体声、TruBass重低音、WOW三种专利音效模式。相比之下，很多韩产SRS音效MP3也仅仅是支持其中的一两种模式而已。



昂 达 V X 7 0 7

SRS|WOW|TruBass

小知识:SRS SRS音效是美国SRS实验室一系列专利音效的的总称，广泛应用在中高端音响设备和AV器材上面。

SRS: 3D立体声技术。该技术的核心是可以利用2个扬声器获得环绕立体声的效果。

TruBass: 利用先进的心理声学技术改善小扬声器低音效果。克服了小扬声器的物理极限，可以创造比普通扬声器更有深度的低音，使音乐更深沉、更丰富；

WOW: WOW效果综合了SRS和TruBass技术的优点，能播放出了非常具有戏剧性深度、广度和重低音效果的3D音乐。WOW丰富的低音和3D立体音响效果将使您完全沉醉在音乐的世界里。

可存储240首歌曲(1GB版)，音质出色的昂达VX系列MP3是国产音乐播放器中的佼佼者：

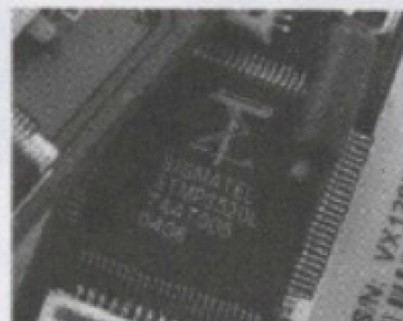
昂达VX系列MP3随身听：经典时尚造型＋导航摇杆设计，具备媲美MD机的革命性高保真音质。重量仅35克*，轻若无物。可轻松的放在你上衣口袋里，挂在脖子上也十分美观大方。带上它，在音乐的陪伴下骑单车外出、徒步旅行、逛街或去其他任何地方，你就可以随时享受音乐带来的好心情，并迎接人们羡慕的目光！

VX系列MP3目前有VX505/VX606/VX707三种型号可供选择，它们都具备共同的优势，下面是更加具体的介绍：

让听MP3真正成为一种享受

昂达VX系列MP3最大的特点是拥有革命性的高保真音质。拥有它，你将能欣赏到真正能感动心灵的纯净音乐。

首先，昂达VX系列MP3均采用第三代美国SigmaTel高端3520解码芯片，而非同价位MP3普遍采用的低端Sunplus(凌阳)、Mosart(华矽)等廉价解码芯片，虽然成本要贵50%以上，但其谐波失真率小于0.05%(VX505实测为0.0065%)，信噪比高达95分贝，音质优势不言而喻。其次是内置75MHz的高速数字信号处理器，能完美支持384Kbps/48KHz规格的高码率和VBR(可变码率)的高品质MP3音乐文件。



■VX系列采用3520解码芯片

昂达研发团队的工程师们还重新设计了外围线路，并选用了昂贵的元器件来提高音质：比如说全套采用TDK原厂5%高精度阻容件，而不是普通20%精度的国产件，有效降低了误差和热噪音；关键的输出电容采用军事及航空用途的顶级AVX钽电容；采用双路供电线路分别为FM模块和解码芯片供电，降低串扰噪音；在FM线路中增加了SOSHIN(日本双信)带通滤波器，可以进一步降低收音背景噪音，这是很多韩产MP3都不舍得配置的昂贵元件；通过昂达的努力，VX系列MP3的音质达到了和MD相媲美的水平，绝非普通MP3可比。



■昂达VX505迄今已进行了7次硬件改进和11次固件升级，是一款非常成熟的高性价比MP3，128MB版仅售499元

时尚精美

现在，新的昂达VX系列MP3已全线采用国际著名手机配套商提供的精细外壳。其中VX707更采用了阳极氧化处理的铝合金外壳，其时尚精美的造型可以帮助你成为新的时尚焦点。



■昂达VX系列MP3在全国引起了罕见的抢购热潮，货源频频告急

FM收/录音、录音、压制MP3、复读、电子书阅读与移动存储

还有什么功能VX系列MP3没有实现呢？高清晰FM收/录音、歌词显示、现场录音、LINE-IN线路录音、AB复读、TXT电子书阅读、自定义EQ音效、播放管理、文件夹管理等等，你所听说过的MP3功能基本上都能在昂达VX系列找得到。不仅如此，每项功能昂达都尽量做到实用完美，昂达还通过每月一次的固件升级不断的添加和完善这些功能(事实上7个月已经发布了11次固件)，而这一点其它竞争对手是无法做到的。

省电。实现真正不间断播放

您可以一直连续听许多歌曲，因为VX系列MP3均采用普通7号电池供电，不存在充电和电池寿命问题。每节电池可最高播放17小时。

真正高速USB2.0接口

VX系列是真正的High speed USB2.0接口，实际传输速度可达3.5MB/S，是USB1.1或全速USB2.0(Full speed USB2.0)接口的4～5倍，拷贝歌曲或移动存储时可以为你节省大量等待时间。

■昂达VX606

附赠MX400高保真耳机一副

提供全国联保服务保证

价格：

型号＼容量	128M	256M	512M	1G
VX505	499元	649元	899元	1199元
VX606	499元	649元	899元	1199元
VX707	599元	749元	999元	1299元

昂达VX系列MP3通用技术规格：

·支持MP3/WMA/WAV文件格式	·立体声FM收音功能，可储存
·MP3比特率：8—384Kbps	50个电台，支持FM直录
·WMA比特率：5—192Kbps	·FM收音范围：76—108MHz
·75MHz DSP处理器	·开机LOGO自由换
·第三代STMP3520核心	·支持中文歌词同步显示
·超级省电，1节AAA电池最长	·SRS等6种EQ音效模式
可播放17小时	·图形化文件夹管理功能，可建
·信噪比>95db	立256个中文文件夹，可自定义
·失真度<0.05%	播放列表
·999色背光点阵式液晶屏	·A-B复读功能
·真正USB2.0高速接口，拷贝歌	·120分钟定时关机
曲更迅速	·支持固件升级
·高清晰Line-IN线路录音，支持	·即插即用，移动存储
MP3直接录制编码	·耳放功率：12mw+12mw
·超强录音功能：最长录制时间	标配MX400高保真度HI-FI耳机
可达24小时(512MB版)	(OEM版)

现在购买： 您可以立刻向昂达经销商定购，详情查询或网上购买(网上购买加1元送充电套装)请浏览：www.onda.cn。或拨打咨询热线：020-87636363。

*广告、图片、技术参数、规格请以实物为准，昂达保留本广告最终解释权.

大众软件 Popsoft WWW.POPSOFT.COM.CN 《大众软件》读者俱乐部优惠商品公告

特别说明:

为了感谢读者俱乐部广大会员对本俱乐部工作的支持和理解，我们将每期推出一款特惠产品，作为回报。另外，如果在我们的邮寄过程中给您带来了一些麻烦，在这里我们向您表示道歉，并希望您能继续一如既往的支持大众软件!

购买特惠产品的俱乐部会员请您仔细阅读如下内容:

1. 购买产品前请您仔细阅读产品的价格、数量、性能等信息。
2. 如需购买，请您致电88118588-8000或发邮件8000@popsoft.com.cn，并确认登记信息，我们将登记您的预定购买信息。
3. 登记预定购买信息内容包括：会员编号，姓名、邮寄地址、联系电话
4. 登记购买信息的预定者请您尽快将款汇给我们，我们将在7日内查询您的邮局汇款，收到汇款后，我们将在3日内将您购买的产品回寄给您。如7日内未收到你的邮局汇款，我们将取消您的预定。
5. 每个会员限购1套。非会员无权购买。

本期特惠产品:

(仅限大众软件读者俱乐部会员)

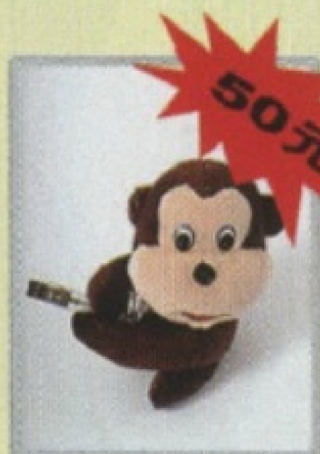
太阳花 光电鼠标，限量6个，30元/个



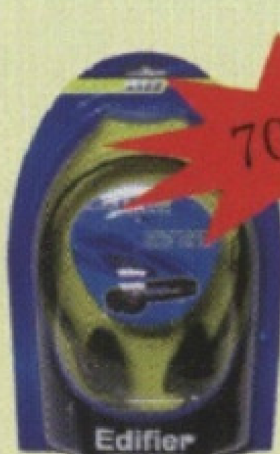
太阳花 铁甲骑士

3D光电鼠标

每款产品每人最多限购5套



方案A：时尚卡通摄像头



方案B：漫步者H500高性能立体声耳机



方案C：手写板



原价24元 折后价21.6元

(邮寄挂号加收5元)

《大众软件》游戏剧场精华本

赛诺威耳机 LB-518



技术特点:
*兼容USB v2.0 全速
*结合扩音器，USB收发器和2CH DAC
*节省连接器，变压器和放大器
*能够产出3D声效， EAX和真正的 5.1CH 音响效果:
*信噪比 > +100dB 用 8W 装载
*这款产品已经内置了一块5.1声道的声卡了，接上USB插头，系统会自动识别并安装驱动程序，非常的方便，从“设备管理器”里我们可以看到这是一块C--Media声卡。配套光盘里也有驱动程序可以安装。



出口产品

产品型号：时创U盘系列 128 MB

产品简介:
*超稳定技术
*符合USB1.1/2.0标准
*读取速度：1000KB/S(与电脑配置有关)
*写入速度：800KB/S
*支持windows98/2000/XP
*抗震防潮、防电磁干扰

如有质量问题一年内包换

凡在我社直接订阅半年或一年的读者，将直接成为《大众软件》读者俱乐部会员。

(俱乐部停止第一季度的征订，订阅的读者请从第二季度开始)

会员将享受如下服务:

1. 定期为俱乐部成员提供价格优惠的商品。
2. 定期为俱乐部成员提供免费赠送游戏点卡或软件。
3. 不定期为俱乐部成员赠阅最新产品宣传品及行业资讯。
4. 不定期为俱乐部成员提供游戏客户端或游戏海报。
5. 优先采纳俱乐部成员提供的优秀稿件，稿酬优厚。
6. 如需参加优惠购买活动的读者，请将相应邮购款一同汇到我社。
7. 如需其他特殊邮寄方式请将款项一同寄到我社并注明。
8. 请勿在信中平寄现金，如因此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

业务种类：普通汇款 □ 24小时到达汇款 □ 4小时到达汇款 □ 即时到达汇款 □ 附加种类：入帐 □ 邮购 □ 附言 □

附言：例：购买MP3产品

用户填写

收款人姓名 大众软件杂志社 汇款金额(小写) ¥20000

收款人地址(或开户局及帐号) 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室

汇款人地址 北京市海淀区玲珑巷

汇款人姓名 张XX 邮编 100000

填写本单前请阅读背面用户须知，您填写本单后意味着您理解并接受须知内容。

邮局填写	汇票号码	汇款金额	汇费	手续费	收汇日期

经办员： 复核员： 检查员：

邮寄地址为：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室

邮编：100036 信封封面请注明“《大众软件》读者俱乐部”活动

咨询电话：010-88118588-8000 周一至周五上午9:00—12:00，下午13:00—17:30

E-mail:8000@popsoft.com.cn

因订阅杂志和购买产品的读者很多，电话繁忙，请您谅解。为了更好服务读者，本俱乐部的电话只接听解答订阅和邮寄的问题，有关产品的问题，请您直接致电产品生产厂家和产品维修电话。



真·游戏生活

■策划 本刊编辑部
执笔 cOMMANDO
摄影 Jin

在做这个专题之前，我们曾经怀疑过，因为这个专题实际上已经和电脑以及电脑游戏关系不大了，我们准备介绍《反恐精英》中几个角色的装备和武器，虽然在此之前我们都看过了无数篇类似的文章，但我们觉得它们都是相互抄来抄去，乏新意可陈。似乎



在不断地炒着冷饭。

所以我们决定从一个新的角度向大家展示一些在游戏媒体上无人涉及的东西。我们的意思是，当你热爱一款游戏的时候，或许你的爱好会由这款游戏延伸开去，喜欢和它相关的一些东西。同时，如果有足够的兴趣和精力，再加上一点点钻研精神，你就会在游戏背后发现许多有趣的东西。这正是我们想让大家享受的乐趣。

这篇专题会向您介绍在《反恐精英》中出现的特种部队队员的部分装备及武器，考虑到国内的军品流通情况及大多数读者的经济承受能力，我们并没有一味追求正品或真品，而是更多采用价格适中的类似装备。如果您是一位《反恐精英》的狂热爱好者或是一位军事游戏的爱好者，您大可以把这些装备收集把玩，甚至穿在自己身上体验一下感觉。我们相信，这种体验会是一种很有趣的经历。

所以，我们相信大部分喜欢《反恐精英》的读者会喜爱这个专题。我们在这个专题的制作上进行了一点突破，我们开始尝试采用“看图说话”的方式，希望能够让诸位获得到视觉的享受。除此以外，我们还简单地介绍了一些装备的资料，有兴趣的读者可以按图索骥。

希望诸位能够喜欢。



英国特别空勤团（UK SAS）



非卖品

SF-10型防毒面具

SAS最醒目的特征就是他们头部携带的SF-10型防毒面具，因为SAS在行动前经常会投掷催泪瓦斯，所以SF-10型防毒面具就成了SAS的标准装束之一。另外，正如许多人认为的那样，防毒面具给对手带来的巨大心理压力也是SAS追求的效果。



连体BDU

为了行动方便，SAS通常穿着带兜帽的黑色连体BDU，兜帽保护未被防毒面具覆盖的头部皮肤，衣服袖口和腿口扎在手套和靴子内。有趣的是，SAS反骚乱突击队很少有戴头盔的照片或资料，民众也很难了解他们在执行任务的时候为什么不携带头盔。

非卖品





市场价：120元（此价格仅为替代品参考价格，下同。）

Highmake LEVEL 4型防弹衣

SAS的标准装备是LEVEL4型防弹衣，这种防弹衣大约厚3厘米，内含陶瓷板，可防一般步枪子弹。LEVEL4型防弹衣目前应用于世界许多部队，中国香港的SDU部队也装备了这种防弹衣。



NOMEX手套

作为一种保护，特种部队队员通常配备特制的手套。SAS使用的手套是羊皮制成的，这种材质非常柔软，队员在戴上这种手套后仍然可以熟练地操作武器。在这次拍摄中我们使用的是NOMEX材质的手套，NOMEX材质具有良好的阻热性，目前美国大部分军事部队的成员都在使用NOMEX手套。

市场价：240元



战术背心

海豹部队有一些自己改装的战术背心，这里展示的是替代品——Black Hawk的特种战术背心，该背心可携带4个标准的M4突击步枪弹匣，另外还可携带诸如地图、滤毒罐、无线电、防毒面具等一系列单兵作战装备。

市场价： 120元



风镜

每一位美军的标准装备中都包括一副风镜，我们使用的是美军的标准风镜。当然，在国内你可以买到的比较好的风镜是BOLLE X500，这副风镜宣称可以在一定距离内防御霰弹枪子弹的攻击，世界上大部分特种部队都使用BOLLE X500/X800型号的风镜。

市场价： 380元



M88头盔

这位海豹队员头戴的是M88头盔，目前美军正在计划用MICH头盔逐步替换M88头盔，不过如果要把自己装备成一个海豹队员，你大可以选择MICH甚至滑板盔。这些特种部队成员很少使用制式武器，所以只要不是摩托头盔，就不会显得太离谱。

市场价： 160元



海豹特种部队



军绿色BDU及军用护膝

因为海豹很少使用制式装备，所以很难从市面上找到他们所穿着的军品的型号。为了和游戏中的形象保持尽量一致，我们选择了一套军绿色BDU，实际上，这个色系的服装应该用于军事行动而非反恐行动中。

市场价： 210元



风琴底军靴

考虑到整体风格，我们采用了在热带雨林使用的风琴底军靴。高帮军靴可以有效地保护穿戴者的脚踝，此外，风琴底鞋底可以让穿着者获得足够大的摩擦力。

市场价： 130元


GIGN



头盔

部分GIGN队员会选择防暴头盔作为执行任务时携带的装备，但也有一些GIGN成员则选择更灵活、更轻便的凯芙拉头盔。头盔外面蒙的盔罩可杜绝反光。

市场价：120元



腿部战术枪套

大部分特警队员都会选择腿部战术枪套，它扣在大腿部位，队员可以很快拔出备用手枪。本次拍摄使用的黑鹰枪套是世界上部分特种部队选用的装备，此外，一些特种部队还会在另一条腿上携带备用手枪弹夹。

市场价：70元



战术腰带

特警队员的大部分装备名称前都要加以“战术”的前缀，这条腰带除了最基本的功能之外，还可以携带各种附着挂件，固定在腿上的战术枪套就挂在腰带上。另外，战术腰带上通常还挂满了其他各种小零件，比如束缚扣、荧光棒之类的东西。

市场价：60元



市场价：210元

军用护膝/护肘

大部分特种部队的队员，以及一些西方先进国家的军人都配备了护膝和护肘，很显然，这两件装置可以让佩带者得到最大限度的保护，在采取卧姿或跪姿射击的时候，护膝可以保护他们的膝盖不受损伤。



黑色分体BDU

和野外部队不同，用于CQB用途的特种部队着装更注重震撼性，因此黑色是世界上大多数特种执法组织采取的色调。GIGN通常选择蓝灰色或黑色的BDU作为行动服装，而在《反恐精英》中，他们穿着的是蓝灰色的BDU。

市场价：130元



这名恐怖分子手持苏制的AK-47步枪，戴着尼龙头套。他并未穿着军用装备，事实上，他和在《反恐精英》中出现的其他恐怖份子角色一样，除了武器之外全身都是民用服装。

恐怖份子

AK-47步枪
由俄国著名设计师卡拉什尼科夫设计的这把步枪现在简直成了恐怖份子的代名词。这把枪价格低廉、结构简单、便于维护，是目前世界上生产和使用的数量最多的枪支。根据统计，世界上目前现存大约1亿把AK-47步枪。我国曾经大量仿制该枪并出口到美国。

制作花絮



■在拍摄过程中，室内温度相当高，而且模特头戴的防毒面具由橡胶制成，密不透风。因此在照片上您可以看到防毒面具的眼镜上布满了水蒸气，可以想象模特当时的痛苦。

■我们无法找到GIGN成员使用的防暴头盔，众所周知的事实是，防暴头盔并不利于托腮射击，所以我们也很怀疑《反恐精英》中GIGN形象的真实程度。

■次拍摄使用的联体BDU实际不是SAS使用的联体BDU（因为这种BDU根本不在市面上发售），但这件BDU本身来头也很大，根据提供装备的军品店老板介绍，这件衣服是德国GSG-9证人保护组的原品联体BDU，全国只有两件。

■真实的海豹队员经常要在敌后潜伏数周之久，因此他们的身上总是鼓鼓囊囊地带满了东西，为了再现这一细节，我们找了许多废报纸，塞在模特身上的所有衣袋中。

■这套服装中的军靴是模特自己出钱购买的，很显然，他很喜欢这双鞋，并且喜欢在平时把裤腿塞进鞋帮里的穿着风格。

这名充当恐怖份子的倒霉家伙一开始并没有心理准备，直到他套上三孔头套之后才开始认命。



不知道读者对这个专题的意见如何，我们一直想做出一些新奇有趣的东西，向读者展示游戏背后的世界，有许多人喜欢《反恐精英》这个游戏，因为这个游戏而对特种部队感兴趣的人也并不在少数，我们不确定有多少人想把自己装扮成一名特种部队成员，但我们决定为这些人提供一个新奇的天地。

所以我们认为，至少有以下两类读者会喜欢这个专题，第一类、因为喜欢《反恐精英》而对反恐武装感兴趣的读者；第二类，因为对军事感兴趣而喜欢玩《反恐精英》的读者。希望您是这两类人中的一员。

由游戏出发，带给您们新的乐趣，这就是我们制作这个专题的初衷。

很显然，这个专题更多的涉及到军事范畴，因此我们在制作上也必须多有突破，所幸的是我们的编辑有不少也是上述两类人中的一员，所以这个策划引发了大家的高度兴趣。专题的策划在很短的时间内就确定下来，接下来要做的事情就是寻找可以提供支持的军品店、联系模特和拍摄场地。终于，在一个阳光明媚的周末，我们开始拍摄这组照片。

看着一个同事在你眼前变成一名特种部队成员的过程是很有趣的，所幸的是我们拥有一名身材非常标准的模特，这省去了不少挑选军品号码的麻烦，但问题在于这位模特的体形不够魁梧，所以为了不使照片上的特警看上去太过瘦小枯干，模特不得不在作战服内穿上棉衣和毛裤。再加上摄影棚内七七八八的聚光灯和密不透风的防毒面具或头罩，显然让这位平素坐在电脑前码字的同仁受了不少罪。所幸他对自己能穿戴成这个样子颇为自豪。

看着一个戴着防毒面具的SAS成员在自己面前走来走去，并做出各种POSE，这种感觉真是很棒，偶尔你会产生错觉，偶尔又为头脑中勾画出的版面效果而兴奋不已，总之这是一次让我记忆颇深的专题制作过程，我希望阅读到这个专题的读者也能留下同样深刻的印象。

文章的排版方式也与其他专题有所区别，我们尝试以图来说话，不知道您是否喜欢这种风格，希望您能把自己的意见和建议告诉我们，您的鼓励是我们前进的动力。

最后，感谢身材标准的卢浩忍受着高温烘烤担当模特，感谢摄影师——我们的美术总监Jin。感谢北京“迷彩一族”军品店为本专题提供大力协助。

海外传真

上阵父子兵

2005年2月22日
brainburst.com

熟悉万智牌的人应该不会对著名的BB网站感到陌生，那里以盛产优质的评论文章享誉牌界。2005年2月，一封来自职业牌手Jeff Cunningham的“检举信”引起了编辑们的注意。在征求作者同意的情况下，这封信被一字不差地贴到网页上。信的大概内容为：“亲爱的编辑们你们好。在一次比赛中，我欺骗了我的对手，而现在我的良心受到了谴责，所以我要在此忏悔。当时情况是这样的：我的场上有一个‘五彩马克’（很好的牌，但需要以另一张牌的不能被使用作为代价），下面压印了一张‘水生阿米巴’（这张水生阿米巴按规则不能再用了），对手很嚣张地用“毒契”清掉我所有的非‘地牌’永久物，而我把马克藏在众多‘地牌’中间蒙混过关……在我的下个回合，我偷偷从坟场拿回了那张压印的、不能使用的‘水生阿米巴’，用刚刚蒙混过关的马克出了它，当然，到此为止我的对手还没察觉。就算这样，我还是没有优势，我感到很没面子，于是我又精彩地使用了‘细心钻研’抓了两张牌（细心钻研这张牌的作用是抓两张牌，然后再弃两张牌）。在考虑弃牌时我毫不犹豫地弃掉了那张蒙混过关的马克——从场上（这原本是不被规则允许的）。这时候我终于有了优势，于是我宣布我的回合结束，轮到对手回合。值得一提的是，这时候我有9张手牌（按规则最多有7张，多出来的必须弃掉），其中多出来的两张被我重叠在一起，攥在了手中间。在此我首先要感谢我的父亲，他给我生了一双多么大的手啊！当然我也要向我的对手道歉，我为我在两回合中多次玩弄他的感情感到非常抱歉，希望他能原谅我！最后随意提一句：That man was my father”……

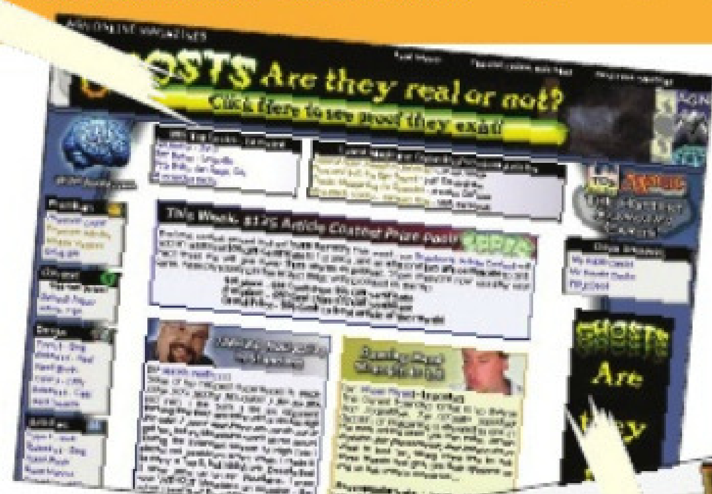
世嘉游戏展即将在日本召开

2005年2月22日
1up.com

几年来，世嘉每年都会在日本召开展会，展示自己的新游戏和一些即将发布的游戏。今年的世嘉游戏展于3月在东京举行，这次要展出的游戏已经公布。我们把这些游戏按照从最有趣到最无趣的顺序排列了一下——这只代表我们的个人意见。

其中家用机游戏包括：

《超级猴子球豪华版》（PS2、Xbox）
《索尼克百万合集增强版》（PS2、Xbox）
《新撰组群狼传》（PS2）
《兽王记》（PS2）
《世嘉经典复刻版——格斗之蛇》（PS2）
《斗鱼》（PS2）
《噗哟噗哟狂热》
《甲虫王者：最伟大的斗士之路》（GBA）
《北斗神拳——实战柏青哥》（PS2）









黑客魔掌伸向蓝牙设备

2005年2月23日
tom's hardware guide

最近，黑客们发现了蓝牙设备存在的许多问题，随着这些设备的日渐普及，公众迫切需要了解诸如电话、PDA和无线耳机等蓝牙设备在安全性上的缺陷。最常见的蓝牙攻击共有3种：蓝牙狙击、蓝牙追踪和蓝牙窃听。蓝牙狙击是对蓝牙设备发起的一种攻击，电话通常是较易遭受攻击并暴露信息的对象。通过攻击，黑客可获得电话簿、日程表和手机中存储的短信息内容。蓝牙追踪是通过追踪蓝牙设备来确定机主的位置。和电脑上的网卡MAC地址类似，每个蓝牙设备都有一个独一无二的地址。通过使用专用传感器或天线，便可得知哪部蓝牙设备突然出现，并可记录主人的移动情况。蓝牙窃听是向蓝牙设备发送可执行命令，通过特定软件，你可以悄悄打开他人的电话，并控制它给你打电话。这样你就将这部电话变成了一部监听设备，在机主不知道的情况下窃听他的谈话内容。当Flexilis小组带着他们名为“蓝色狙击手”的蓝牙狙击步枪走在大街上时，每个人都想知道这个看起来很诡异的东西究竟是干什么用的。它看起来像一部带有原子能背包的狙击枪和加农炮的变种。好在这东西的功能简单到只能做好一件事：从远处攻击蓝牙设备。蓝色狙击手是一把装有瞄准镜和天线的狙击步枪，一根电缆将天线和装在掌上电脑或笔记本上的蓝牙适配器连接在一起。笔记本电脑可以和电缆一同放在背包里，使它的外观看起来十分诡异。Flexilis小组利用一些自制的扫描软件对这把枪进行了演示。他们将枪带进走廊并伸出窗口，他们的接收设备上便立刻显示出一些易受攻击的电话信息。这把枪的能量强大到可以穿越墙壁查找设备。

尤金·贾维斯获得IGDA终身成就奖

2005年2月22日
Gamesindustry.biz

著名街机游戏《防御者》（Defender）的设计师尤金·贾维斯，在IGDA（国际游戏开发者组织）的游戏开发者会议上被授予终身成就奖。贾维斯因《防御者》而被玩家熟知，在这个1980年推出的科幻射击游戏里，玩家操纵飞船在行星的表面水平移动，一路上击落敌机营救人质，屏幕下方有一幅小地图显示玩家在整个世界里的当前位置。《防御者》的世界比当时其他的街机游戏大得多，他是当年最流行的游戏，并一举超过《吃豆子》成为年度佳作。《防御者》的出现开创了卷轴游戏的先河，它影响了整整一代人——包括约翰·卡马克。他在上个世纪80年代还开发了许多出色的街机游戏，比如《缉毒特警》、《机器人2084》等。尤金·贾维斯将在3月9日圣弗朗西斯科的游戏开发者选择奖颁奖典礼上，被授予这一奖项。“尤金·贾维斯是我们所知的最富创造力的设计师，他总是有大把大把的灵感”，IGDA的常务董事詹森说，“他总是从最基础的乐趣做起，然后用他无尽的想象力和才华将这一乐趣不停扩大。”

它再现了街机游戏的一些经典格斗场面，还有多种模式可供选择，包括单人生存模式、组队生存模式和练习模式。



北美《魔兽世界》赌博行为被取消

在WOW里，玩家可通过输入〞/RANDOM〞命令产生一个随机数字，这本来是一个方便分配物品的设定，现在却被越来越多的玩家用来进行各种赌博活动。在收到了不计其数的投诉后，暴雪官方终于宣布要取缔这种赌博活动。在暴雪的官方声明中提到：考虑到赌博会造成聊天频道混乱和各种欺诈行为，而且已经有大量关于赌博活动的抱怨。鉴于此，如发现有赌博行为的玩家，此玩家将被视作为非法传播垃圾信息和广告而被处理。

育碧将和加拿大政府共建游戏高校

育碧公司宣布接受加拿大政府400万美元的资助，以在蒙特利尔建立一个1000人的游戏工作室，其在法国的发言人称育碧还将在当地建立一所游戏学校——Ubisoft Campus。在这所游戏培训学校中，未来的游戏开发人员将受到程序、3D动画、3D建模和关卡设计等培训。Ubisoft Campus的学生将会获得由加拿大魁北克教育部颁发的学位。每位学生共要学习45周，15周一个学期。在该学校还可以获得计算机科学和软件工程等学位，但需要加修数字成像和电子学等科目。

《侠盗猎车手》涉嫌训练少年犯罪

2004年因为《侠盗飞车——罪恶都市》所引发的“杀死一切海地人”事件告平息之后，《侠盗猎车手》再次卷入有关诱使犯罪的起诉。这次事情的起因是一名少年偷车贼杀害了阿拉巴马州的3名警察，而涉案者Devin Thompson被怀疑受到《侠盗猎车手3》的影响，他的家人为此将Rockstar的母公司Take-Two Interactive、SONY、WAL-MARTSTORES网络商店以及GameStop游戏网络商店统统告上法庭。

年度游戏开发者选择奖公布提名

2005年的GDC大奖已经是第五届了，每

第九城市签约动力时空，武侠网游《至尊》蓄势待发

■本刊记者 心鹰

2005年1月31日，第九城市与国内游戏研发公司动力时空签订了合作协议，将共同推出新型中国武侠网络游戏——《至尊》。第九城市负责《至尊》在中国大陆地区的代理运营，动力时空则负责《至尊》在技术上的支持与版本的后续开发工作。作为中国网络游戏的领军企业之一，第九城市成功运营《奇迹》后，引进了网络游戏大作《魔兽世界》，可谓孤注一掷。《至尊》是第九城市上市后代理的第一款精品网络游戏，被誉为“2005年最值得期待的国产武侠网游”。第九城市究竟看中了《至尊》哪一点，《至尊》会不会与《魔兽世界》的上市产生冲突？为解疑惑，记者走访了北京动力时空科技发展有限公司，与总经理姚震进行了一番长谈。

据姚震介绍，与九城的合作洽谈早在2004年就开始了，当时希望签约《至尊》的运营公司也不仅九城一家，《至尊》最后签约九城完全是“网络游戏运营公司前三名”争抢的结果，而《至尊》的签约金也达到了普通国产网络游戏的数倍之多。《至尊》采用完全独立开发的3D游戏引擎，全场景互动是其最大特色，而其中的“三维碰点”效果在国内占有明显的技术优势。利用这种技术。玩家可以真正体会飞檐走壁的感受（在游戏中玩家可以利用轻功站立在视野所及的大部分物体上）。游戏以拳、剑、枪、暗器为基本战斗方法，从中衍生出近两百种招术，通过鼠标点击敌人不同部位，玩家可以自行出招，或使用快捷键组合之后发出各种招术。

提到目前的网络游戏产业，姚震认为：运营商间的竞争已经进入尾声，接下来就是游戏供应商间的竞争了。这是产业发展的趋势、也是产业发展成熟化的一个标志。随着不断的发展，开发商与运营商会各司其职，开发商对市场的定位、运营商对产品的需求是它们之间合作的关键。这次九城看重的首先是《至尊》的技术优势；其次，《至尊》也填补了九城在中国武侠网络游戏方面的空白，与九城的产品思路吻合。《至尊》的上市日期应该在《魔兽世界》之后，但也有可能同时推出，这要看九城方面的安排。由于这是两款不同风格的网络游戏，所以即便同时上市，彼此间也不会造成太大影响。P



北京动力时空科技发展有限公司总经理姚震

年这个奖项的评选都成为举世瞩目的游戏开发者盛会。2005年2月18日，国际游戏开发者组织（IDGA）宣布，《半条命2》荣获最佳游戏、最佳角色设计、最佳设计、最佳技术、最佳美工和最佳剧情6项大奖提名，提名数位居第一。紧随其后的是3部获得4项提名的游戏：Rockstar的Grand Theft Auto:San Andreas、Namco的Katamari Damacy和Blizzard的《魔兽世界》，它们都被获得了最佳游戏以及其他3个奖项的提名。

产品信息

《极限摩托》俱乐部成立

网络游戏《极限摩托》在2005年初进行封闭测试。随着测试的进行，一起乐乐公司推出了“极限摩托俱乐部”活动，这是由一起乐乐公司官方支持的全开放式民间活动组织，由玩家自己管理自己，建立属于自己的车队，并且官方提供适当支持。想要建立车队的玩家可登录http://bbs.17lele.com申请。

微软急召全球Xbox换电源线

微软于2005年2月18日宣布，为了预防极少数可能发生的潜在危险，决定采取预防性措施，主动替全球1410万台Xbox游戏机替换随机附带的电源线。根据微软表示，此项替换电源线预防措施，目的在于防止用户的Xbox主机上极少数可能发生潜在火灾风险的相关电子元件失灵。据悉Xbox主机发生此种元件失灵的几率低于万分之一。欲查询替换电源线相关事宜的用户，可登录Xbox官方网站并点选“Xbox替换电源线”链接。

《风色幻想三》简体中文版上市

由台湾弘煜科技事业股份有限公司研发、北京寰宇之星软件有限公司代理的战略角色扮演游戏《风色幻想三》，于2005年2月25日正式推出该游戏的简体中文版。《风色幻想三》简体中文版分别有标准版与豪华版，售价为人民币69元和99元。其中豪华版包括《风色幻想三》主题音乐CD、《风色幻想三》资料设定集及《风色幻想三》精美人物对杯。

美国政府最高机密“Area 51”移植PC

Midway表示近期《51区》（Area 51）



将正式移植PC平台，游戏于2005年4月上市。《51区》是一款第一人称射击游戏，玩家将会遇到外星人并且在受到感染之后，成为生化变种的生物，但政府却想掩盖事实。游戏秉承好莱坞剧情模式，可玩性极高。Mdiway的销售主管称：“Midway将对这款游戏的PC版做大力宣传，尽可能大地扩展宣传范围，争取在投放市场前就在玩家中拥有很高的知名度。

《雇佣兵——海军陆战队》放出游戏画面



《雇佣兵——海军陆战队》（Soldner: Marine Corps）是由Wings Simulations公司开发、JoWood公司发行的射击类游戏，也是《雇佣兵——秘密战争》的续作。玩家将扮演特种部队的一份子，或直接领导一个小组，在两股敌对势力之间任选一方加入，进行现代战争。游戏中地面、空中和水上武器设备样样齐全，玩家可以任意挑选武器。

与Palm公司秘密合作，NDS与PDA合二为一？

根据国外网站上的未确定消息，任天堂与美国Palm公司秘密合作，针对新掌机NDS开发一个新周边“Nintendo V-Pocket”，它能让NDS掌机化身为个人数码秘书（PDA），而任天堂也针对这个周边申请了专利。这条未确定消息还指出，新周边“Nintendo V-Pocket”主要提供除游戏外的更多功能，包含文书处理、影音播放、无线上网、执行数百种Palm软件等，而任天堂将在2005年5月E3大展正式公布这项新周边，看来，要证实消息是否属实，要等到2005年E3大展了。

电子竞技

WEG中国CS战队双双出局

2005年2月20日，在WEG2005的赛场上，中国CS战队wNv在与美国战队GamerCo的交手中，被当值裁判裁定两次违规，理由是窥屏，从而被直接判负。而在20日下午晚些时候，国外著名电子竞技网站Gotfrag公布了最新的赛况消息。在NoA、4Kings和MouseSport之后，GamerCo也如愿进入了四强。而在WEG赛场上有精彩表现的中国AS战队和wNv战队则惨遭淘汰。

《反恐精英》著名战队The Titans竞技部关闭

前不久，SK宣布他们新的CS分队SK.dn成立。从名单中我们看到原The Titans（TT）的全部主力阵容，这意味着TT的CS分队就此消失。在已经过去的这些天，TT并没有重新组建他们的队伍。2005年2月21日，TT的官方网站放出消息，宣布The Titans竞技部关闭。官方声明中强调：The Cyber:Dome将不会关闭，许多主力成员还将继续他们电子竞技的工作。

游戏职场人气职位TOP TEN

2005年2月15日～3月1日

排名职场人气职位第一名的还是游戏美术设计师，无论是职位数量还是薪资指数都遥遥领先。值得关注的是，手机游戏设计师需求量正在上扬，这也许意味着2005年会成为手机游戏爆发的一年。

排名	职位	职位数量（个）	薪资指数（元/月）
1	游戏美术设计师（2D/3D）	522	6000
2	网游客服	460	2500
3	3D游戏设计高级讲师	371	6500
4	手机游戏设计高级讲师	330	7000
5	在线网络游戏设计高级讲师	289	6000
6	手机游戏开发工程师	263	7000
7	网络游戏开发工程师	178	7000
8	J2ME游戏软件工程师	155	5500
9	游戏策划师	130	5000
10	片区渠道经理	102	4500

感谢中华英才网提供数据。
www.chinahr.com



墙里墙外别样红

■本刊记者 Littlewing

抢购《魔兽世界》欧洲首发版的玩家让多特蒙德商店的店员出了一身冷汗，他们对游戏大卖的惊喜逐渐转为担忧，因为不停涌入的玩家已经占据了店内的每个角落并开始攀爬柜台，“部落的兽人也比他们的举止文明”——这些店员说的是实话。看看这位抢到游戏的老兄，你见过鼻血流得这么high的人么？

暴雪宣布：在2月11日星期五发售的第一个24小时内，《魔兽世界》的客户端已经销售了约28万份，而到了周末，销量已经超过了38万份，让我来告诉你这个数字意味着什么——它超过了欧洲之前所有大型多人在线游戏的销售总量，并且还在不停增长。暴雪共为它的零售商们提供了56万份《魔兽世界》，但这个数字显然无法满足欧罗巴大陆上的魔兽玩家。

就在欧洲玩家还在《魔兽世界》中摸索时，想象力丰富的美国人已经将《魔兽世界》玩出了花样，先是16个1级的侏儒玩了一场马拉松，他们要穿越雪地、峡谷和地下城，在蜘蛛的毒吻和巨人的脚板下逃生，看着一群穿着三角裤的小胖墩被狗头人和蜘蛛追得四处狂奔，你实在很难不笑出声来，最终有8名玩家在这场死亡竞赛中到达了终点，迎接他们的是魔法师用法术造出的焰火和用木桶搭建的领奖台。比起前一段的侏儒MM“裸奔”，这次比赛显得更加无厘头……《魔兽世界》前不久发生了一起恐怖事件，这是一次经过精心策划的恐怖行动。一类Boss可以施放一种能定时爆炸的魔法Living Bomb——肉体炸弹（多么形象的名字），一位术士回收了中了这一魔法的宠物，然后在拍卖场把这个宠物召了出来。由于术士的宠物在被反召唤回去后身上的魔法效果不会消失，宠物在拍卖场爆炸了……至少30个联盟人士在拍卖场粉身碎骨，也许他是联盟的敌人，或是仇恨有钱人的穷光蛋，但必须承认，他是个有想象力的疯子。如果不是暴雪及时修正了这个小小的问题，恐怕此类恐怖分子会层出不穷。好像看过罗伯特·德尼罗《盗火线》的匪徒，采用电影中手法抢银行频频得手，魔兽世界中也势必有一小撮心理阴暗的玩家将之作为模版，策划更大的恐怖行动——说实话，我是有那么点期待地精飞艇撞毁人类祭坛，或是兽人在地下城施放臭气熏倒精灵数名之类的新闻。一位中国玩家也在欧洲服务器闯出了名堂，他因为升级过快，受到GM盘查：4天冲到44级，他的勇气和毅力确实带有部分中国网游玩家在网游中“勇攀高峰”的风格。不过这恰恰说明：在暴雪的游戏里，一切皆有可能。



歌手阿朵

对于缺乏《魔兽世界》这样吸引力的其他游戏，运营商们只好从其他方面做文章了。《王者之路——神话2》的美国代理商请来了富家女帕丽斯·希尔顿担任代言人，这位“穿过的衣服比吃过的饭还要多”的女性凭借着迷人身段和前男友的性爱录像带，成为2004年《花花公子》杂志年度票选冠军。你一定会对《神话2》的海报多看两眼，管他什么见鬼的游戏！希尔顿的丁字裤才是重点！

说起找美女代言，美国同行可要向我们的开发商、运营商虚心学习。我们的游戏厂商在选择代言人时，展现出了与选择题材、产品截然不同的独到眼光。2004年签约“剑网”时，歌手阿朵的知名度比现在尚有所不如。然而在春节晚会《争奇斗艳——流行风》上，她凭借“惊艳”的表演迅速窜红，一时之间，在对2005春节晚会的讨论中，“阿朵的胸”直追“千手观音”，成为网友最推崇的两大看点，让人如何不佩服游戏厂商在选美方面的慧眼独具？

可惜这些游戏往往不如它们的代言人那么秀色可餐，终于有玩家无法忍受那些缺乏内涵的韩国网游对玩家精神世界的摧残。2月16日，韩国网游《九龙争霸》的官方主页遭到中国黑客的攻击，在当日打开网站主页面，可以看到一面醒目的五星红旗，底下写着一行字：“如果此网游一旦在中国出现，我们将在Internet上公布其服务器端和源代码……抵制韩国网游，支持中国民族网络游戏。”站在媒体的立场，我不能赞同他的做法——所以，我只能在心里暗爽一下。这是玩家的觉醒么？



不，这是中国网游的悲哀。

《魔兽世界》酷图讲解 World of Warcraft（五）

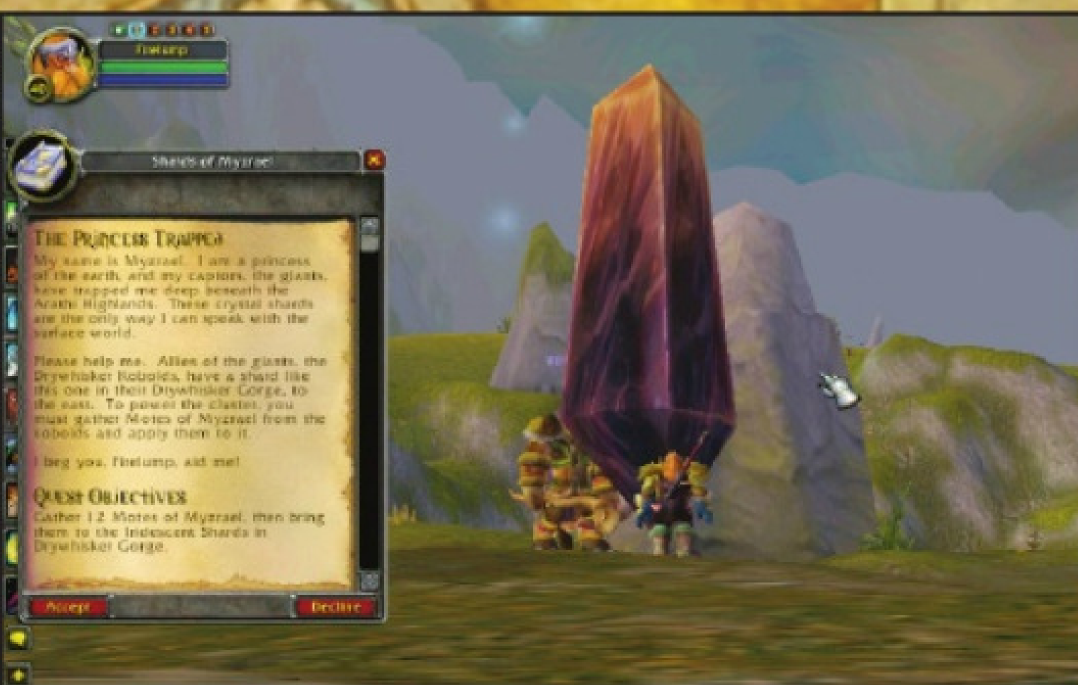
■策划 本刊编辑部 suki
■特约魔兽测试小组 Griffin等

同学们，同志们，蕾滴俺的斋头馒们：我，矮人老爷Firelump又回来啦！

在前段时间，Firelump老爷在《魔兽世界》里上演了一出“英雄杀美”的好戏码！咦，这英雄一向不是以“救美”或是被“美救”而闻名的么？怎么这矮人老爷却如此另类哩？欲知详情，且看本期的“矮人老爷大战巨型公主”（一）。


现在的Firelump是不是显得比从前更为英俊潇洒了呢？

在Arathi高地上，Firelump和伙伴们被一个来自地底深处的神秘声音所吸引而来到一块巨大的黑色晶石前。在这里，矮人老爷生平第一次接到“拯救公主”这样激动人心的任务。




在晶石东面的峡谷里，Firelump和伙伴们首先收集了12块水晶晶体，并且进入山洞，看到了另一块黑色水晶。


回到高地上，找寻巨石阵，然后，就像矮人老爷一样，可以看到雷、水、火、土四大元素神了。Firelump首先遇到的是雷元素。

■类型：大型多人在线
■制作：Blizzard Entertainment
■运营：Blizzard Entertainment
■北美上市时间：2004年11月23日
■推荐度：★★★★★


瞧，虽然一上场凶得不得了，但现在还不是被Firelump打得飚血？



而现在这个，就已经是个死掉的雷元素了……

干掉了雷元素之后，Firelump又和水元素战在了一起。





和威力强大的火元素守卫大打一场是不可避免的。距火元素一定范围就会受到火焰伤害，所以速战速决是最好的战术。分别战胜三大元素后可得到3把钥匙，这样才能看到土元素大人。



要说，还是土元素好，人家什么附加伤害也没有，只是耐打。可是咱们矮人老爷什么阵仗没见过？三下五除二，搞定啦。



Firelump老爷和他的朋友们正望着远处的夕阳暗喜，咦？是眼花了么？怎么有座小山在移动？

待小山离得近了才知道，这竟然就是在打败四大元素之后出现的更为强劲的敌人——掌握着中央巨石阵钥匙“秩序之杖”的石巨人Fozruk。

欲知Firelump与石巨人之役详情请见07期……



ANTONICA

EverQuest II



《无尽的任务II》VS《魔兽世界》、《无尽的任务》之华山论剑

■晶合实验室 甘道斯

■类型：大型多人在线
■制作：Sony Online
■运营：游戏橘子
■上市时间：2005年5月（暂定）
■推荐度：★★★★★

《无尽的任务II》（EverQuestII，以下简称EQII）在北美以及欧洲国家已经发行一段时间了。这款号称"最真实的奇幻网络游戏"在世界上拥有数百万的拥护者，其游戏性和文化性毋庸置疑。其前作《无尽的任务》（EverQuest，以下简称EQI）的巨作形象，已经在世界上众多奇幻爱好者的心目中根深蒂固。上海育碧软件在国内汉化并代理了EQI的中文版。虽然这款游戏在中国的最终结果是消失，但是它那与生俱来的独特魅力使得在国内也培养了一批不折不扣的死忠玩家。去年，网络游戏界传出2条消息，一是索尼在线娱乐制作发行的EQII将由北京游戏橘子汉化并代理；二是，同期的另一款由著名单机游戏厂商暴雪娱乐制作发行的网游大作《魔兽世界》（World of Warcraft，以下简称WOW）将由上海九城汉化代理。这2款世界级的奇幻网络游戏同时在中国出现，的确是网游玩家的一大福音。但是，2款游戏都具备庞大的游戏内容，想同时玩精2款游戏对于一般人来说几乎是不可能的。有了EQI在国内的前车之鉴，这一次的西方奇幻游戏进军中国之争究竟会鹿死谁手呢？EQII会不会和它的老大哥有同样遭遇呢？本文试图站在EQII的角度上，依据国内玩家的情况，将EQII和它的前辈EQI，还有它的对手WOW分别作比较。目的不是为了下结论，只是让大家有个了解。还是那句话：萝卜青菜，各有所爱。


EQII的细致场景让人身临其境


EQII其实也有很卡通的怪物


WOW中以极少的多边形完成的宏伟大厅

一、图像

似乎做游戏评比都要从图像开始，本文也不免俗，毕竟图像是游戏的第一印象。第一印象都不过关，那么别的也就不用谈了。

和EQI相比：与前作相比，EQII在图像上的进步可谓是一跃千里。EQI的诞生日期已经可以追溯到上个世纪了，在那个年代敢冒天下之大不韪推出纯3D的网络游戏不能不说制作者极具胆识。事实证明，正是这3D画面给EQI带来了生命力。在今天这个3D满天飞的年代，EQII继续发扬前辈精神，制作了如此精细的画面，精细到即便是目前最高端的家用显卡，能跑《毁灭战士3》和《半条命2》到100帧，也无法在最高细节设置下流畅地使EQII运行。

和WOW相比：自打制作即时战略游戏以来，暴雪的美工就知道怎么用最少的资源消耗创作出最好的画面。这种理念使得暴雪的游戏一直对机器的配置要求不高，任何游戏在当时的主流配置下完全可以流畅运行且无人能说画面糟糕。当然，这种理念理所当然地被用到WOW里。EQII和WOW在图像上所追求的方向并不一样。WOW追求的是世界宏伟的表现，卡通化的人物尽管看上去是那么顺眼，但若离得太近则会发现你其实能数得过来人物造型所用的多边形数目；EQII不仅在世界的宏观性上下了功夫，也


WOW的世界卡通味十足

更加注重细节刻画。如果你离人物足够近，不会看到多边形，取而代之的是你可能会看到那个人物头上佩戴的那朵小花的花蕊。第一次看到这种景象的人都会张大嘴巴，但是在中国这个以学生为主的玩家群体中，不知道会有多少人张得起这个大嘴巴。

二、音乐音效

音乐音效是游戏必不可少的因素，是否能让玩家领会到游戏所要表达的层次，声音起了很大的作用。

和EQ I 相比：EQ I 是1999年出品的游戏，所以游戏的音乐都是MIDI格式的，虽然这些音乐随着玩家声卡越来越好变得越来越动听，但毕竟不如纯数字交响乐来得美妙。所以EQ I 在后期的资料片中不仅改用了MP3格式播放音乐，而且也把之前的部分MIDI替换成了MP3。EQ I 在音效方面的表现比较弱，魔法施放翻来覆去就是那么几个单调的声音，无法和所展现的效果搭配起来，这些在EQ II 中都有了极大的转变。

和WOW相比：WOW和EQ II 的音乐方面都有一个共同的特点，那就是气势十足，让玩家深刻体会到了欧美网游大作的魅力。精美的画面配合宏伟的交响乐，仅凭借这个就值得玩家进入游戏去感受一番了。在音效方面，个人感觉WOW要略逊色于EQ II 。EQ II 在音效的表达上几近完美，不同的地面有着不同的脚步声，山洞内的回响，原野的空旷都有所体现。最重要的是EQ II 有着网游界首创的“全程语音”设定，无论是城市里的商人、给你任务的NPC，还是野外地城的怪物，都有着自己独特的声音。为此索尼娱乐聘用了数百名配音演员，其中包括著名电影《指环王》中萨鲁曼的扮演者克里斯托弗。多样化的配音给了EQ II 玩家们前所未有的真实体验感。



光影效果上WOW逊色于EQ II

三、上手难易度

数百种网游琳琅满目，玩家们就像吃自助餐那样游走于其间尝试着不同的游戏。如果一款游戏在一小时内还没有让玩家找到感觉，那么就会被永远抛弃。

和EQ I 相比：EQ I 是出了名的难于上手。EQ I 刚在国内出现的时候，玩家在建立好角色后就被扔到那个世界中，没有任何操作提示，没有任何游戏说明，玩家经常在城内转了数小时却找不到出口，最终只能放弃。尽管后来开发公司极力修补这方面的缺陷，大量增加各种帮助和说明，但是似乎没有收到太大的效果。而EQ II 则吸取其前辈的教训，在带领新玩家入门的过程上花费了大量心思。

和WOW相比：EQ II 和WOW分别有自己的新人教学方式。EQ II 专门有一段乘船旅行的剧情来教授玩家如何移动、战斗以及交易等基本操作。下船后会来到一个叫做“避难岛”的新手区，在这里玩家可以一边游戏一边进一步学习整个游戏的系统和设定。WOW则是打着“易于上手，难于精通”的口号，让玩家出生在一个新人区里，通过任务的方式向玩家教授游戏方法。EQ II 内建了一个丰富的“知识库”，玩家可以随时在线根据关键字查找相关的帮助和说明，而WOW没有类似的设定。总体来说，WOW在帮助新手入门的资料量上远不如EQ II，但是在界面上WOW却比EQ II 更具直观性；加上很多系统都是传统游戏里面就有的，再加上部分没有耐性的玩家会被EQ II 的大量资料吓倒而打了退堂鼓，以此看来在上手难易度方面WOW是铁定胜出了。

四、种族职业

种族和职业是西方奇幻类游戏不可缺少的一大设定，这种设定如今也已被韩国等地出产的东方游戏直接照搬。“能接受泡菜就应该能接受西方游戏”这句话其实是有道理的。

和EQ I 相比：EQ I 包含15个种族16种职业，即便在今天这个数字也没有几款网游能超越，职业的唯一性再加上种族的组合搭配造就了EQ I 的无限乐趣。从理论上说，EQ II 包含了16个种族40种职业，种族的确在EQ I 的基础上又增加了一种，但是实际上由于EQ II 职业的树形转职设定，最终职业只能算有24种。如果严格按照EQ I 的那种职业唯一性来区别，就只剩下12种了。EQ I 中职业和种族搭配有限制，在EQ II 中则可以随意搭配，这样一来EQ II 中就有近400种不同的组合了。

和WOW相比：WOW拥有8个种族9种职业，数量上远少于EQ II，而且搭配是固定的。WOW和EQ II 都具备职业的独立性，不同的职业分工不同。两者之间最大的区别是，WOW偏重于职业的全能，而EQ II 则偏重于职业间的配合，这也是国内WOW迷和EQ迷的争议点之一。由于2款游戏的背景不同，在这一点上的可比性不高，两者的设定都能给玩家带来很大乐趣。

五、世界和背景

一款网络游戏是否能被称为大作，是否有自己的文化内涵、故事背景十分重要。

和EQⅠ相比： EQⅠ之所以成名，有一部分要归功于其文化内涵深厚的故事背景。制作公司创造出了一个叫做“诺拉斯”的世界，从众神出现的那天写起，大到众神间的战争，小到游戏中部分建筑和NPC，全部有其自己的故事。随着玩家在游戏中逐渐深入，游戏中各个地名的来历，各个地方的故事会逐步揭开，而且故事情节不亚于任何奇幻小说。EQⅠ已经在全世界数十万爱好者中形成了一种文化。EQⅡ继承了这些故事背景，并且对其作了延续。EQⅡ故事发生在EQⅠ的500年之后，世界有了非常大的变化，新的故事就此展开。



WOW鬼魂世界的效果别具一格



帅气的女骑士和远处的巨人族

和WOW相比： WOW的世界是建立在单机游戏《魔兽争霸》基础上的。作为一款即时战略游戏，《魔兽争霸》早在其第一代就建立了世界观，并且在其2代和资料片上作了延伸，最后在3代以及3代资料片上达到顶峰。国内热衷于3代的玩家众多，所以理论上WOW的世界会让玩家更为熟悉一些，当然，这是相对于EQⅡ说的。实际上，玩即时战略的玩家（尤其在网吧的玩家）很少会从头至尾打完这款游戏的剧情部分，再加上这些剧情是为单机游戏撰写的，制作网游时则不适用，所以可以说WOW的“艾泽拉斯”世界是全新的故事。不过，不少玩家仍然会因为游戏中具有相同的建筑和生物而被其吸引。就像喜爱EQⅠ故事的玩家绝对也会忠于EQⅡ一样，爱好《魔兽争霸》的玩家也一定会首先尝试WOW。

六、终极目标

练级总有到头的时候，在玩家无级可练后是否还能让他们感受到游戏乐趣，是衡量一个网游好坏的标准之一。

和EQⅠ相比： 在这方面，EQⅡ和EQⅠ几乎没有区别，所以可不作比较。

和WOW相比： WOW和EQⅡ的终极目标区别还是相当大的。到目前为止，WOW的等级上限是60级，而EQⅡ是50级。在实际游戏过程中，WOW升级要比EQⅡ容易许多，国外就有玩家用一周时间将WOW练满的纪录。WOW的终极目标是PvP（玩家对抗玩家），也就是俗称的PK。游戏分为两大阵营，两个阵营之间的决斗成了高等级玩家乐此不疲的游戏方式。而EQⅡ不存在真正意义的PvP，取而代之的是PvE（玩家对抗环境）。虽然WOW也包含PvE要素，但是由于职业的设定，其乐趣相对于EQⅡ来说则大打折扣。由于有着庞大的故事背景作铺垫，所以EQⅡ玩家在Raid某个Boss时会有极强的参与感；而通过配合最终取得胜利，又会让玩家产生极大的满足感和集体荣誉感，这就是EQⅡ玩家们最为乐此不疲的事情了。

七、配置需求

网络游戏的配置决定了这个游戏的普及程度，过高的配置需求会影响在网吧以及学生玩家之间的流行程度。

和EQⅠ相比： 作为一款全3D的网游，EQⅠ对机器配置的要求一直居高不下，这一点极大影响了它在国内网吧中的普及。而EQⅡ更是打着“做给未来的游戏”的旗号而诞生，若想获得良好的游戏体验，没有一定的硬件基础是绝对不行的，这点已经成为制约EQ系列在国内发展的最大瓶颈。EQⅡ的最低配置要求为1GHz CPU、512MB内存、支持DX9 64MB显存显卡，而推荐配置则为2GHz CPU、1GB内存、支持DX9 128MB或更多显存的显卡。即便EQⅡ对机器的要求是那样令人生畏，国内的EQⅠ玩家仍然想方设法升级自己的机器以适合EQⅡ的要求，这大概需要3000～5000元人民币。好在大多数EQ玩家都是有收入的，做到这点并不难。但是如何能让网吧中数十台机器都适于EQⅡ运行，则是个需要代理商好好思考的问题。

和WOW相比： 在图像比较上就已经提到，暴雪是个很会在图像方面取巧的公司，所以即便WOW是全3D的游戏，在目前国内主流机器配置上仍然可以流畅运行。在容量方面，2款游戏均需占用4GB以上空间，如果加上未来的资料片，这个数字可能还要翻倍。和国内普遍的几百兆的网游相比，这的确是2个重量级的家伙。再加上游戏的其他配置需求，注定了这2款游戏没法走到哪里玩到哪里，例如你可能就无法在朋友家或者亲戚家玩到。

WOW和EQⅡ这2款游戏的内容都是无比的庞大，实在不是寥寥数语就可以介绍和比较完的，而网上的玩家关于这2款游戏的争论也至今没有停止。就如同本文开篇所说，本文仅为玩家简单介绍一下2款游戏的特色，并不是要分辨出哪个好哪个坏，因为这根本就无法轻易作出结论。

2款欧美大作在中国现身的日子已经不远了，对于任何一个爱好西方奇幻的玩家来说，都是令人兴奋不已的事情。感谢代理公司不惜巨资给国内玩家带来这种高品质的游戏，笔者也衷心希望这2款大作会打破现有网游市场品质参差不齐的状况，为国内网游市场开创一个新纪元。P

■类型：角色扮演 ■制作：上海软星 ■发行：寰宇之星
■上市日期：2005年暑期 ■推荐度：★★★★

来自上海软星的独家内幕（二）

进发！阿猫阿狗2



木桶小队再次担纲华丽冒险剧

■上海软星制作群



乐乐的新形象是否也很帅呢？

各位好！这里是《阿猫阿狗2》的摄制现场，木桶小队新的冒险故事目前正在紧张拍摄中。我们尽量抓住拍片的空隙，来做个简短的介绍，为大家搜集一些这部大片的最新消息。

影片主角

首先，就由我这位资深记者“超级特攻狗宰队”为大家介绍我们的主角乐乐！

玩过一代的玩家应该都很熟悉这个身穿蓝格风衣的少年吧？好，那我们跳过！呃，当、当然只是开个玩笑，不用向我发来这么充足的眼神必杀冰刀，现在又不是夏天……

这位前代主角在本代中换下了他那件招牌外套，穿上了新的蓝条纹外套，配合阿吉提供的纳米超导全天候反雷达波热敏手表，乐乐将以全新的形像再次登场。本年度最流行的蓝条纹风衣带来一股清新的海洋气息，而不羁的发型更令人产生一种外表沉静、内心狂野的印象，想必会成为时尚人士争相效仿的对象。至于他的个性嘛，还是和以前完全一样。好，那就这样，完毕，收工！

呃……看在玩家们热情赠送烂番茄的份上，补充一下这位主角的性格好了——年少热血，正义感强烈，富有爱心，能和动物交谈，对故乡木桶镇非常热爱，建议任何企图改变木桶镇田园生活的商业公司都将其列为S级威胁。除了个性好，这位少年还拥有他约翰叔叔的遗产鬼屋……不，是豪宅一栋。现征求年轻貌美之少女——别急，只是征求少女真梦的住址，不是征婚广告啦！



场地租金1南瓜币/天，不收外币！



横肉一家的竞争对手——“好吃餐厅”！

实话说，这份介绍是我偷偷拜托“美女雷达”阿康写的。从他的思维角度出发，认为好友乐乐已经出现“无视美女症”早期症状，急需青梅竹马的真梦小姐来治疗。至于真相如何，还是等乐乐忙完我们再问他吧。

阿康人呢？

啊，正对着美少女明星组合“夏日黑瞳”发呆！喂，那个谁，去把他拖过来！

为了拿到准确的阿康个人资料，我借用了科学天才阿吉的危险生物分析仪。想知道结果吗？



难道是某个魔法师闭关修炼的地方？

阿康，男性人类，具有轻度暴力倾向、重度花痴倾向，沟通交流能力A，体力超出同龄人平均水准15%——嗯，以我狗宰队的专业眼光来看，这真是个不上不下的尴尬数字，要壮就该像泰山那样嘛。另外，据木桶镇警察局的资料显示，阿康平均每天运动1小时，在路上看美女看到呆滞而导致交通堵塞2.5次，带领还流着鼻涕的小孩进行恶作剧3.7次……咳咳，为了保持一点阿康本来就不怎么样的形像，我还是请下一位阿吉出场吧。

以下是木桶学校对阿吉的评价：危险人物！多次因为进行超规模实验，造成学校实验室器材采购经费紧张，多次让理科老师为学习他提出的新理论而旷课，少数老师因为过度自卑而产生心理疾病。同时没有任何违纪记录，获得多项发明奖项，已经被呆教授的木桶学术机构列为正式成员，但是据说没有得到本人同意。

看来，大都市的商业公司要进入木桶镇，势必要先准备好各种最先进的武器，

因为没有人知道阿吉会造出战斗机甲还是宇宙战舰。

看过以上这些资料，相信各位已经了解木桶小队是一个什么样的组织了。这3个少年是妨碍商业公司开发木桶镇市场的罪魁祸首，他们那群帮凶猫猫狗狗，也是连正式狗牌都没有的危险动物！连我这么机智勇敢的商业间谍，都因为他们的恶意干涉，无法将倾销渠道扩展到镇上。为了商业的发展，为了榨干木桶镇，让我们去打败邪恶的木桶小队，解放木桶镇的市场吧！啊？！我说了我是商业间谍吗？哇！别打了！呀……

对不起，大都市企业的间谍假扮成了记者，刚才的主角介绍……嗯，虽然有些丑化，但是也基本属实，所以我就不重复介绍了。接下来就由我“口水横飞芭挂嘴”来为大家报导来自摄制组内部的消息。

群众演员

不要被吓到哦，《阿猫阿狗2》的配角们也都是曾在多部影片中担任主角的明星或社会名流。其中包括在全世界创造了10元南瓜币票房的大片《喂！我是闪腰侠！》主角闪腰侠，这位退休公务员成为超级英雄后一直在木桶镇努力维护和平；《拯救野人杰西》一片的主角杰西，这位传奇人物当年在战场上劝架的壮举，成功地让交战双方彻底停火了半分钟；木桶电视台《呼啦健身美美腰》的节目主持人米雅，你可以见证她是如何过着不停转动呼啦圈的生活；成天在漫画《上流帅记者拉班》中叫嚷着“头条新闻只有一个”的记者拉班，现在也在木桶报社工作，哦，你如果不想被盘问，还是别去找他搭话吧。

除了以上这些在前作中就曾经登场的名人，影片摄制组还起用了不少表现出众的新人演员来加强木桶镇的生活气息。

比如最近荣获“南瓜身材”选美比赛冠军的横肉婆，在《阿猫阿狗2》中，她将再次展现那南瓜身材带来的无敌胃口，而且她的丈夫和儿子也将在本片中出现，一家人经营的知足餐厅会受到大都市食品企业争夺市场的威胁；《黑邪白毒》中的狗兄弟黑白道，在本作中它们将成为阿吉的妹妹菲依的宠物。

好了，如果想要这些明星的签名照，请去木桶镇向他们本人索取。接下来我们看看影片的布景吧。

追也追不上啊，就坐等罪犯上门吧！

影片布景

历史上对木桶镇的首次记载是出现在《海盗入门手册》的第一章“选择海盗港”中。有这样一段：

“如果你害怕风险，同时满足于每年打劫3～5个世上少见的高品质南瓜，木桶港是你最好的选择。镇上的海盗协会能给你充分的保护，而且附近的农田每年都能出产大量优质南瓜，并通过海运输送到世界各地，供你尽情打劫。”这些描述和木桶镇盛产南瓜的状况完全吻合，更何况镇上至今还有规模达一人之多的海盗协会。我们可以确信木桶镇最初是一个海盗港，是一个拍摄卖座影片的最佳场所。



肤色不同的狗中双胞胎

当摄制组砸碎所有零钱罐凑齐经费来到目的地，才发现经过数百年的演变，它现在只是一个单纯的农业小镇。镇上都是近代的平房或两层小楼，没有任何海盗气息。唯一年代比较久远的建筑是乐乐的约翰叔叔留下的鬼屋，可是连这里闹的都是不到10年的新鬼——就是约翰叔叔本人，不对，是本鬼——而且听说这位新鬼还已经升天了，这让我们彻底失去了拍摄海盗动作片和鬼屋恐怖片的题材……

在这样一个温馨平和，带有田园风光，到处是猫猫狗狗的小镇上，我们还能拍摄什么类型的影片呢？选择余地不大——就拍猫和狗的科教纪录片吧。等等，我们没有生物学专家！

那么，只剩下最后一个选择，就是运用大都市各企业的赞助，拍摄一部描述大都市企业如何努力奋斗，占领木桶镇市场的《阿猫阿狗2》！但是由于大都市企业提供的午餐盒饭味道太差，所以我们决定把片中大都市的公司通通改成反派！



神秘工厂的一角——该照片由“超级特攻狗宰队”吐血提供

邀请大量知名演员花费了不少拍片预算，而且木桶镇新任镇长正为西区的开发经费而头疼，所以影片布景我们完全没有搭建，以每天一个南瓜币的价格租用了整个木桶镇作为拍片场景。在影片中你将看到完全真实的木桶镇各个场景，每间房屋都可以进入，甚至连洗手间都不例外——反正已经租了，不用白不用。那个谁，床头的臭袜子不要偷偷藏起来，说了要保持真实嘛……

最后，还是要说明一点，其实木桶镇本来并没有这么漂亮，影片中能有这样的效果，需要感谢“熊猫眼程序”装修公司提供的“卡通渲染”牌油漆，以及“手抽筋美术”形像设计工作室提供服装和动作设计方案，还有“死翘翘企划”公司提供的……啊哇！我芭挂嘴真的不是商业公司的推销员啊~~~

■类型：冒险解谜 ■制作：中国法制网 ■发行：未知
■上市日期：2005年第2季度 ■推荐度：★★★☆

国产新型冒险游戏《贪官通缉令》

■绝对领域 大傻瓜



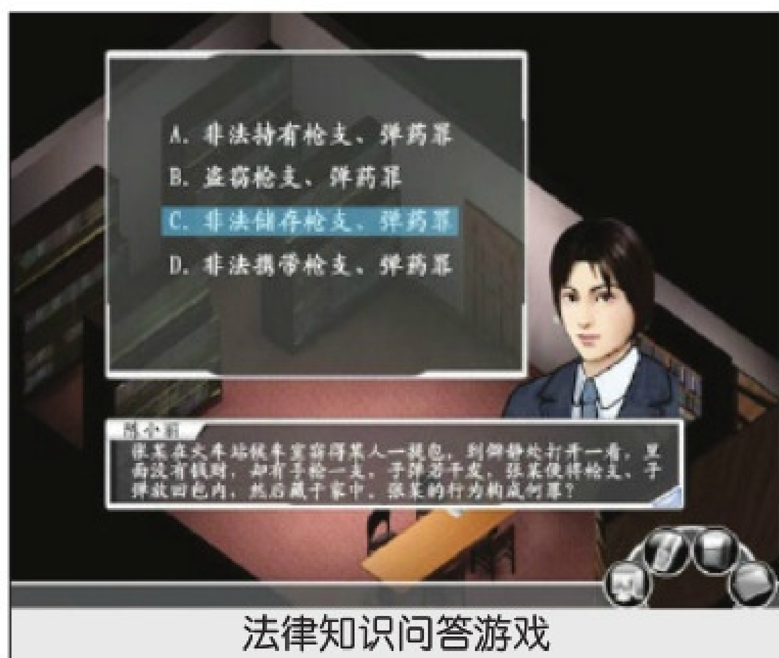
跟踪疑犯来到酒吧

当玩家们习惯了在屏幕前扮演联邦调查局特工或福尔摩斯将作奸犯科之徒——缉拿归案之时，不知各位是否想过有朝一日能够成为国产神探？中国法制网自行开发的冒险解谜游戏《贪官通缉令》终于让大家得偿心愿，在这款结合当前反腐潮流的国产PC游戏中，玩家将以一位年轻检察官的形象出现。游戏开始，主人公接手调查一桩汽车走私案件，但玩家很快会发现这个案件并不像表面上看去的那样简单，黑幕之后的不仅有黑社会成员、商人，甚至还有政府部门的中高级官员，真情、谎言、线索和危险时刻伴随着我们的检察官。主人公必须按照法定程序将这些犯罪分子绳之以法，在斗智斗勇的过程中稍有不慎就会以游戏失败告终。游戏中玩家扮演的检察官将前往各处场景中调查取证，或与NPC对话获得线索。有时候玩家还需要切换操纵法警或小偷以便从不同渠道获得证物，在一些特殊场景中玩家所扮演的人物还需要在限定时间内找到隐藏暗门或钥匙等关键道具，如果无法完成任务游戏同样会以失败告终。审讯也是本作中的重头戏，面对犯罪嫌疑人玩家可有多种选项实施心理突破。例如有侧重点的提问，或刻意营造审讯气氛震慑嫌疑人，再施以疾言厉色加大其心理压力，或是选择适当时机出示获取的关键证物或证词。当玩家连续选择正确审讯策略后，心理防线被击溃的犯罪嫌疑人才会老实招供。除此之外玩家还可在审讯中选择“刑讯”，但通过刑讯逼供往往得不到良好效果，犯罪嫌疑人要么变得更加顽固强硬，要么会假装服软胡说八道一气，使用“刑讯”次数过多还会降低游戏最终通关时对玩家等级的评定。和动作冒险部分一样，审讯工作也有时间限制，如果不能及时获得关键信息或使对方招供，游戏也会以失败结束。

除主剧情外，《贪官通缉令》还提供了大量的法律常识问答小游戏。第一次游戏的玩家在侦破工作中进入某些特殊场所后，可与特定NPC开始这类问答小游戏。如果能正确回答NPC有关法律知识的提问将获得不菲的积分，这些分数还将计入最终通关后的等级评定。当游戏通关一次后，这些问答小游戏将直接出现在游戏主菜单中，玩家可选择直接进入。


身居高位的贪官狡词掩饰自己罪行

《贪官通缉令》的最大特色是极其专业的法律设定，游戏中各位玩家会接触到大量法律常识。当扮演检察官办案时，无论是搜集证据或审讯询问，还是最终的庭审宣判都将严格遵循现实中的法律程序，像这样融合专业法律知识的游戏软件在世界上也许尚属首创。本作中的人物事件均以知名的真实案例为蓝本进行改编，虽然经过了不同程度的艺术加工和虚构，但只要看到那些熟悉的名字，大家很容易就能回忆起那桩举国为之震惊的风云大案，玩家在游戏中所经历的一切，正是共和国检察官们当年侦破工作的重现。



法律知识问答游戏

前线地带

■类型：第一人称射击 ■制作：LucasArts ■发行：LucasArts
■上市日期：2005年3月1日 ■推荐度：★★★★

前线地带

星球大战之共和国突击队

Star Wars Republic Commando



■湖北 Jedi



LucasArts第一次向大众展示《星球大战之共和国突击队》（Star Wars Republic Commando）是在2003年的E3大展上，匆匆一瞥之后，挑剔的媒体记者们发出这样的感叹：“看吧，这回他们打算克隆一个‘星战’版的Halo。”没错，任何人在看过短短几分钟，内容如同速食面的演示动画之后都会做出这样的评论，旧瓶装新酒的伎俩甚至不会再让玩家们皱一皱眉头。不过LucasArts显然吸取了《银河战场》在商业价值和玩家口碑上全面溃败的教训，这次他们不再把全部赌注押在一个业已享有盛誉的著名商标上，而是采用以往“星战”游戏中从未体验过的独特游戏方式，向玩家讲述很久很久以前，发生在一个遥远星系的故事。

《共和国突击队》将让你控制一支包括2～4名成员的战斗小队，他们可不是经典三部曲里充当炮灰的风暴步兵。事实上，共和国时期的突击队员——风暴士兵的前身——都是星系间最优秀的赏金猎人詹高·费特的完美克隆体，共和国军队的精锐。他们拥有毫不逊色于费特的强健体魄、致命的杀人技能、冷静的思维和缜密的战术头脑，每个独立个体都是高效运转的杀人机器。你将在游戏中扮演指挥官的角色，通过被称为“Smart Squad”的指挥系统对麾下的特种队员们下达各种指令。依据星球大战的年表，游戏剧情发生在前传二代与三代之间的时间段，在这期间发生的一系列重要而不为人所熟知（至少在系列最后一部电影上映前）的事件将衔接起前后两部电影的情节。例如声名狼藉的克隆战争，外型如同一只八爪鱼的Grievous将军。好吧，我打赌这个星球上每个虔诚的星战迷都会迫不及待地想把他们贪婪的手指伸向《共和国突击队》的游戏盘……不过游戏并不会遵循电影的情节发展和叙述方式，相反地，你将以一个共和国突击队指挥官的身份审视这场战争，从不同角度回味那些熟悉的电影场景和事件，正如时下流行的二战射击游戏所做的那样。例如发生在《克隆人进攻》尾声那场规模浩大的战斗，你的任务并不是在正面战场上与独立的绝地武士们并肩作战，而是搜索邻近的阴森墓穴，寄希望于渗透Geonosian基地内部。


连纹理都刻画得如此细致入微

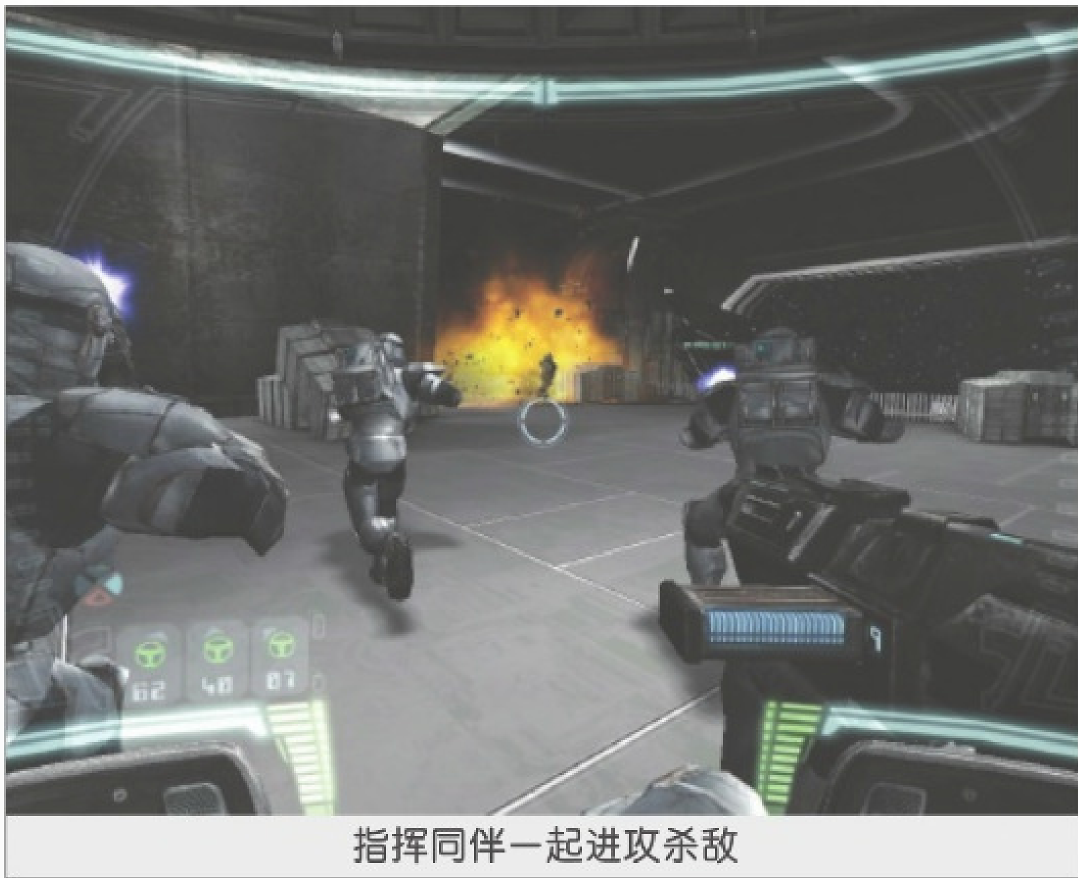

只有准确的枪法才能不伤及同伴性命
且能取敌人狗命


打怪兽！打怪兽！

《共和国突击队》拥有与以前“星战”游戏截然不同的感受，你将不再扮演统领全局，指挥千军万马进行沙场厮杀的军队统帅，抑或是挥舞着各色日光灯管（光剑），飞檐走壁的绝地武士。不，这里没有万军之中取上将头颅如探囊取物的God-like Hero。据我们所知，你也别想扮演任何一个在星战历史中有名有姓的显赫角色，书写一段英雄史诗，事实上除了制服、肩章和与之对应的官衔，你与身边的克隆体并没有显著差别。你和你的队员都是冰冷如石，严格执行命令的职业军人，除了任务、指令、目标这些关键词，他们既不关心也不会介入任何与自身职责无关的事件。可以想象，在大部分时间里你将率领手下潜入敌军领地，在重重包围和拦截中从事渗透、刺杀、破坏、解救等形形色色的艰难使命。身边忠诚的队友，武装到牙齿的精良装备与华丽的战术配合，这就是共和国突击队。也许是巧合，在不久前卢卡斯影业拍摄的动画短片《克隆战争》中，故事的主角就是这群深入敌后完成各种不可思议任务的突击队员们。

任务设计是游戏的一大亮点，这其中包括三大战役以及贯穿其间的一系列任务。在特定的关卡中你很难从任务简报获悉所有细节和具体目标，而是随着游戏进展逐渐获取更加明确的信息，感觉更加真实和富于挑战性。你还

将有机会涉足电影里那些耳熟能详的星球和经典场景。例如其中的2个任务分别发生在Wookiee家园Kashyyyk和一艘被攻击的共和国战舰内部，前者是被枝繁叶茂的绿色森林所重重包围的巨大户外场景，混乱、激烈、大规模的战斗延续着，你的小队必须帮助猿人们抵御来自分离主义者的入侵；后者则发生在封闭狭窄的金属空间内，向深处无限延伸的墙壁和门廊反射着令人窒息的银灰色，嘈杂的耳语、急促的脚步和交火声出现在每个拐角，不禁让人回想起经典三部曲中拯救莉娅公主的电影片段——星球大战游戏的最迷人之处。


指挥同伴一起进攻杀敌

游戏界面采用了HUD透视的设计，可以方便地提供给玩家详细的指令和帮助信息。除了自身的生命值、护盾和弹药量，HUD也将直观地反映队员状况、相对位置和当前任务目标，呼出的指挥面板允许你对突击队员下达各种基本的战斗指令：攻击（进入搜索与摧毁模式）、防御或者火力支援。在每个关卡中，你还将得到更多的指挥命令，这取决于队伍所处的实时状况和方位。例如，当你发现附近有一个利于射击的高点时，可以呼出相应指令，让突击队员占领目标地点并进行狙击；当你发现前方有敌人布设的地雷时，探测并解除爆破装置的命令就会出现在你的指挥面板上。

真正的乐趣在于玩家可以用全然不同的方式进行游戏，随心所欲。你是独行侠，你是杰克·鲍尔，视团队配合和纪律如无物，用一切非常规手段解决问题——这是可能的，即使极端困难，你也可以完全不理会队友，只身一人独闯龙潭虎穴。你是团队灵魂，你是天生的领导者，勇往直前无所畏惧，因为你知道身后站着值得信赖的队友——精巧的团队配合作战是游戏的精髓所在，当然，大部分时间里身为指挥官的你得挑起大梁。你是电子沙盘，你是潜伏在幕后谋划一切的阴谋家，运筹帷幄决胜于千里之外，甚至不用动一动手指——你可以选择置身事外，把脏活累活扔给会不折不扣执行命令的突击队员们，把队友当作供你任意驱使的武器。

提到武器系统，在游戏里你可绝不会缺少这些玩意。初始的标准能源步枪可以通过安装附件扩展其功能，例如高倍狙击镜和反装甲附件，这听起来就像那些硬派的团队战术游戏。突击队员腰间同样挂满了形形色色的爆炸物，热能、晕眩、音爆和电磁脉冲手雷，足以应付复杂多变的战场环境。执行任务途中，你还能够拣到敌人的武器来充实自己的军火库。除了忠实还原于电影的各种枪械，全新设计的武器也为玩家提供了更多选择，例如原本只会使用弓弩的猿人们将装备上威力可观的掷弹筒。

《共和国突击队》的PC版本支持最多16名玩家同时联机对战，正式版本还将附带一个功能强大的编辑器，LucasArts同时允诺提供更多可下载的扩展内容。第一眼看上去，《共和国突击队》与那些血统纯正的射击游戏并无二致。事实上，经过2年的开发工作，最后完成的版本已经与当初的设计意图有了明显的差别。游戏方式近似于Pandemic的那部《全光谱战士》，故事背景和武器系统方面无疑更胜一筹。当第一人称射击游戏的枪口横扫整个2004年之后，玩家们会发现，在商店货架上终于有了新的选择。P


在我方的围攻之下，敌人抱头鼠窜

前线地带

春节时去同学家厮混，忽见同学的弟弟用FC开始玩《霸王的大陆》，其硬件软件都让我备感亲切。也许是过去的游戏太少，不得不让我们反复把玩以至变态；也许是现在的游戏太多，不得不让我们反复放弃以至麻木。但不知现在有什么好游戏，在13年后还能让我们把它倒背如流、如数家珍。

■晶合实验室 fly

《新仙剑奇侠传》电视剧纪念XP版（中文版）

New Pal XP Chinese

类型：角色扮演
制作：台湾省大宇
发行：台湾省大宇
上市日期：2005年2月4日
推荐度：60



借电视连续剧《仙剑奇侠传》之风的“怀旧”之作，不过也逃不了“捞钱之作”的嫌疑。本作在部分装备、剧情方面进行了增加，但不支持鼠标操作的设定（支持手柄）仍然没有变化。

大富翁7——游宝岛

RICH 7 Chinese

类型：益智
制作：台湾省大宇
发行：寰宇之星
上市日期：2005年2月1日
推荐度：80



《大富翁7》的最新资料片。既然是游“宝岛”，自然就是以真实的我国台湾岛为地图了。游戏人物和7代相比没什么变化，只是钱夫人和大老千的配音改成了粤语，以符合他们的身份。游戏新增加了彩蛋系统和问号系统，前者相当于卡片的延伸，4种彩蛋各自拥有特殊的功能；后者则相当于在线帮助系统，方便玩家查询。

死亡之屋III

The House of the Dead III

类型：动作射击
制作：Wow Entertainment
发行：Sega
上市日期：2005年2月11日
推荐度：80



这是一个不需要解谜、不需要动脑，几乎不需要操作、几乎限制住自由、几乎只用按鼠标左键即可打穿的游戏。这个游戏追求的也许只是那种乱杀怪物的爽快感觉，像《英雄萨姆》，像《止痛药》。3代多了几个新特色，比如增加了分支任务和分剧情，增加了时间限制等。前者可以让你心安理得地多玩几回，后者会让你更紧张刺激一些。

工人物语——先王的遗产

The Settlers：Heritage of Kings

类型：即时战略
制作：Blue Byte
发行：Ubisoft
上市日期：2005年2月10日
推荐度：90



笔者还是很期待这款游戏的，上一代出品的时间还是2001年。到了5代果然不一样，画面精致了，整个系统有了翻天覆地的变化，不再以建设和生产为主，真的成了即时战略，但和真正意义上的即时战略相比节奏又实在慢了很多。资源近乎无限造就了兵海战术，虽然有英雄但也不具有决定性影响。可能在开始玩的时候还很有兴趣，因为不断有新建筑、新技术、新兵种出现，到后来恐怕就觉得有些无聊了。

天使之谷2——威斯贝尔的迷宫（繁体中文版）

Angelic Vale Process

类型：回合策略
制作：ChromeSix
发行：Electronic Arts
上市日期：2005年2月7日
推荐度：80



笔者对战棋类游戏期待已久了。前不久出了一个《风色幻想III》，算是最近战棋游戏里的强作，而这个《天使之谷》名气似乎远没有前者大。《天使之谷2》的画面比较精细，除了人物大头像有些粗糙，战场上的人物、背景等都还不错，游戏系统设定也还可以。由于时间关系笔者没有多玩，作为战棋游戏最大特色之一的转职系统还没有接触到，初期的战斗也不是很难，不知道游戏在后面的表现如何，但至少给沉寂已久的战棋类游戏增添了一丝生气。

星球大战——共和国武士 II
Star Wars：Knights of the Old Republic II





类型：角色扮演
制作：Obsidian Entertainment
发行：LucasArts
上市日期：2005年2月9日
推荐度：95

对于初玩者来说本游戏上手难度颇大，除了语言和背景障碍，还有在初期一系列类似于《冰封谷》等基于D&D规则游戏的人物设定。属性无非还是力量、体质、智力、魅力那几样，技能大部分都很熟，有少数像"Computer"等特殊技能看看说明也算容易明白，玩过一代的玩家应该能轻松上手。也许是因为上一代太伟大了，二代只是重新设计了剧情——继续上一代发展，在系统、操作、任务等方面变化不大。

未来女警
Cops 2170：The Power of Law
类型：角色扮演
制作：Game Factory
发行：Strategy First
上市日期：2005年1月31日
推荐度：70

健身教练
Yourself！Fitness
类型：体育
制作：Responde Sign
发行：Responde Sign
上市日期：2005年2月4日
推荐度：65

曼哈顿追逐赛
Manhattan Chase
类型：赛车/射击
制作：Team6 game studios
发行：未知
上市日期：2005年2月3日
推荐度：70

电气奥托
Otto Matic
类型：动作冒险
制作：Ideas From the Deep
发行：Activision
上市日期：2005年2月3日
推荐度：70

机器人
Robots
类型：动作冒险
制作：Eurocom Entertainment Software
发行：VU Games
上市日期：2005年2月3日
推荐度：70

欧洲冠军杯2004-2005赛季
UEFA Champions League 2004-2005
类型：体育
制作：Electronic Arts
发行：Electronic Arts
上市日期：2005年2月3日
推荐度：70

恐龙战士2——龙蛋争夺战
Nanosaur：The Hatchling
类型：动作射击
制作：FunHouse Interactive
发行：Pangea Software
上市日期：2005年2月3日
推荐度：60

实况足球8（国际版）
World Soccer Winning Eleven 8 International
类型：体育
制作：Konami
发行：Konami
上市日期：2005年2月6日
推荐度：90

忍者神龟3
Teenage Mutant Ninja Turtles Mutant Melee
类型：动作格斗
制作：Konami Computer Entertainment Hawaii
发行：Konami
上市日期：2005年2月7日
推荐度：70

圣战群英传 II（黄金版）
Disciples II Gold Edition
类型：回合策略
制作：Strategy First
发行：Strategy First
上市日期：2005年2月10日
推荐度：80

欢乐水浒传
Happy ShuiHu Chinese
类型：格斗
制作：仲环科技
发行：仲环科技
上市日期：2005年2月11日
推荐度：65

三国群英传 V
Sanguo Heroes V Chinese
类型：回合策略
制作：宇峻奥汀科技
发行：寰宇之星
上市日期：2005年2月13日
推荐度：85

恶夜杀机
Obscure
类型：动作冒险
制作：Hydravision
发行：DreamCatcher Interactive
上市日期：2005年2月16日
推荐度：80

超级赌城拉斯维加斯
Las Vegas Super Casino VIP
类型：益智
制作：Cosmi
发行：Cosmi
上市日期：2005年2月16日
推荐度：40

空降奇兵
Airborne Troops
类型：动作冒险
制作：WideScreen Games
发行：Playlogic
上市日期：2005年2月17日
推荐度：75

风色幻想SP封神之刻（限量典藏中文版）
WFantasy Special Purpose Chinese
类型：回合策略
制作：弘煜科技
发行：寰宇之星
上市日期：2005年2月17日
推荐度：75

文化3——北国风云（中文版）
Cultures 3 Northland Chinese
类型：即时战略
制作：Funatics Development GmbH
发行：GMX Media
上市日期：2005年2月17日
推荐度：80

云斯顿模拟竞速
NASCAR SimRacing
类型：赛车
制作：Electronic Arts Tiburon
发行：EA Games
上市日期：2005年2月17日
推荐度：70

太空刀客
Maximus XV Abraham Strong-Space Mercenary
类型：动作角色扮演
制作：Rebelmind
发行：未知
上市日期：2005年2月18日
推荐度：75

钢铁意志
Will Of Steel
类型：即时战略
制作：Gameyus Interactive
发行：GMX Media
上市日期：2005年2月18日
推荐度：75

自由力量VS第三帝国
Freedom Force vs The Third Reich
类型：角色扮演
制作：Irrational Games
发行：VU Games
上市日期：2005年2月18日
推荐度：80

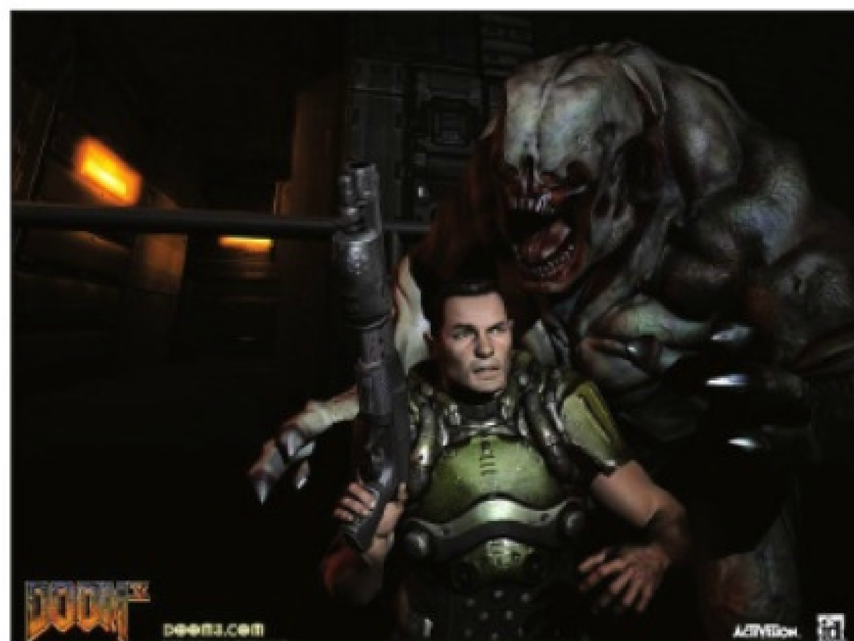
从对抗到融合

——浅谈欧美日游戏风格

■ 本刊游戏评论组 8神经

年龄大一些的玩家也许还记得，早在10年前，在国内的游戏媒体上曾经有过一场轰轰烈烈的论战，对抗的双方分别是世嘉的MD主机和任天堂的SFC主机的支持者。除去对两部主机机能高低的辩论之外，话题还涉及到对世嘉所代表的欧美游戏风格和超任所代表的日式游戏风格的讨论。自那之后，针对欧美游戏风格和日式游戏风格孰高孰低的争辩在国内玩家中就一直没有停止过，从后来的世嘉土星主机与SONY PS主机的竞争到今天XBOX主机与PS2主机的竞争，甚至到PC游戏与TV游戏之间，都可能引发出针对欧美和日式两种游戏风格的激烈争论。

争论本身并不是没有意义的，但是这两种游戏风格的确说不上谁更胜一筹，因为它们代表的是两种不同的文化，就像你我无法证明这两种文化哪一种更好，只能说哪一种更适合自己。那么哪一种游戏风格更适合被制作成电子游戏，并成为未来的主流？这是当年某个游戏媒体提出的问题，直到今天来看，这个问题仍然没有答案。作为"游戏王国"的日本，自任天堂推出FC主机并风靡世界之后，一直是全球游戏产业的中心。但是随着近年来北美游戏市场的规模已经超过日本，越来越多的日本游戏公司注意到这一点，并开始制作适合欧美玩家口味的游戏，一个事实已经不容回避：没有厂商会不重视利益，在不丢掉自己本身特点的同时，两种游戏风格的融合亦是大势所趋。



美式游戏的代表之一，强悍的图形和刺激的攻关流程


日式游戏的代表之一，卡通的风格清新美丽

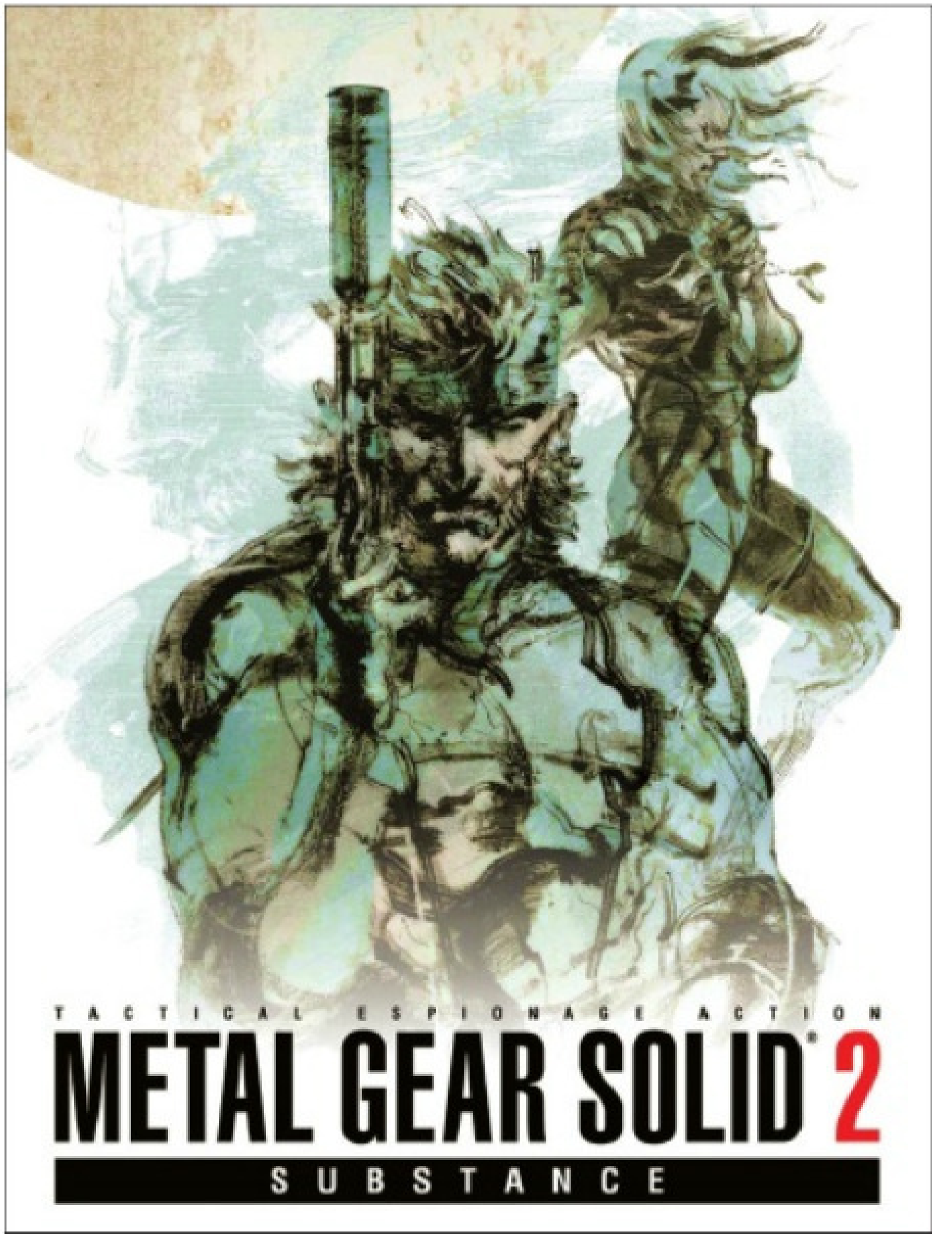
欧美与日本，任何一种游戏流派的特点及发展都可以用一本专著来论述，故本文亦无意在此着墨，而是从其差异与融合这一点入手，与各位读者探讨。



“魔兽”这样的游戏从操作上就不适应游戏机

制作体系的差别

如果要比较欧美和日式游戏，我们就无法忽视一点：在PC平台上我们看不到《勇者斗恶龙》与《塞尔达传说》，而游戏机平台上也没有《魔兽争霸》和《半条命》的踪影。一直以来，可以说在PC平台上唱主角的都是欧美游戏，尽管后来游戏机模拟器的出现弥补了PC玩家的遗憾，但是这却对日本游戏厂商的开发倾向没有任何影响。其实这也可以理解，无法看到潜在利益的事情，谁愿意耗时耗力去做？为何会出现这种情况？这跟日本和欧美的国情有一定关系。日本曾经有过本国的电脑产业保护主义，IBM PC兼容机在日本国内所占份额一度很少，而是以PC 98系列机为主，电脑在日本国内的使用者大多数是白领上班族、相关研究人员等，所以在日本的电脑游戏本土产业一度以成人游戏为主（年龄稍大的中国玩家一定对ELF这家日本电脑游戏开发商留有印象）。而在这个时期，日本已经建立了成熟的电子游戏市场，任天堂的崛起奠定了日本世界游戏产业中心的地位，绝大多数游戏开发的精英人才都聚集在各家电子游戏开发厂商旗下，硬件高度精简、并有专门厂商制作软件的游戏机担当起了为日本青少年提供娱乐的重任，这也是我们为何在许多日本影片和动画中看到很多家庭没有电脑，但是小孩都拥有一台自己的游戏机的原因。相反欧美国家的PC一向相当普及，大人和孩子们都在使用电脑，约翰·罗梅罗就是从少年时便开始尝试用电脑编写小游戏。而在欧美，有

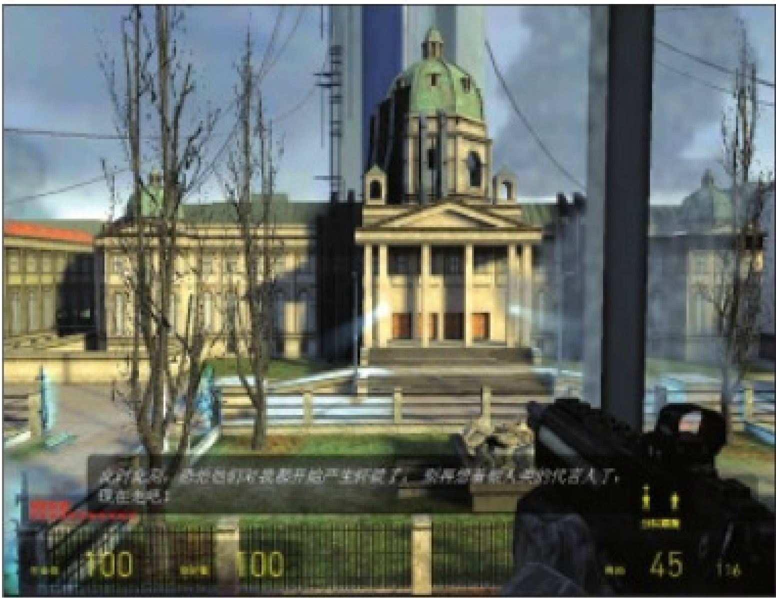


看到“合金装备”，就会让人联想到小岛秀夫


而PC上也看不到“勇者斗恶龙”的身影

很多像罗梅罗这样的年轻人。因此，EA、UBI这样的游戏厂商一开始都是以PC游戏业务为主，直到近年来才将重心向庞大的TV游戏市场转移。不过，现在网络游戏的崛起和PC优秀的网络环境也开始吸引日本各大游戏厂商的目光，除了移植以外，他们意识到在PC上还有更多的事情可以做。将来会怎样，又有谁知道呢？

在游戏的制作流程上，日本和欧美亦有着相当明显的差异。日本的游戏非常注重个人意志的观念，在一款游戏的制作中，“总监制”这个职位具有控制整个流程的权力，而在欧美的许多游戏公司则没有设立这样的职位，而是在游戏的构思出炉以后，由


《半条命2》这样的游戏代表了当前技术的尖端

策划、关卡设计、程序、美工各部门的领导带领着员工分工协作完成，本刊今年第二期刊登的《关卡设计师和他的工作》中也曾经提到过这一点。日本厂商总是有意无意地将一些制作人捧为偶像，玩家们也对任天堂的宫本茂、世嘉的铃木裕、CAPCOM的三上真司、KONAMI的小岛秀夫等人耳熟能详，这也是为何原CAPCOM著名制作人冈本吉起跳槽后的第一款作品《源氏》尚未推出，便能引起大量关注的原因！在这样的情况下，日本的游戏通常较能体现个人的创意，屡有创新之作；而由于欧美的游戏公司更加强调各部门的分工协作，尽管显得流程化，但是也不失严谨，而且更能体现技术的优势。不可否认，像《半条命



2》、《毁灭战士3》这样的游戏代表着目前游戏的最高技术水准。

从制作体系的角度上来看，欧美与日本的游戏产业各具特色，并无高下之分。

欧美、日式游戏中的角色设定

在欧美和日式游戏风格的讨论中，关于人物角色和世界观设定的差异总是被较多提及的。我们首先必须认识到，背景文化的不同决定了这些差异。以“阵营”为例，这个源自于欧美“龙与地下城规则”的概念，在欧美RPG中起着相当重要的作用。在游戏中，玩家可以属于正义一方的阵营，也可以属于邪恶一方的阵营，当然也可以是中立的，全在于玩家在游戏中的自行抉择。当玩家扮演的主角不确定自己在游戏中的发展方向时，可以在队伍中招纳各种阵营的同伴。组建队伍的直接目的是为了更强大，当你选择走正义的道路时，黑暗阵营的伙伴会选择弃你而去，反之亦然，想必玩过《博德之门》系列的玩家都会有所体会。在《博德之门Ⅱ》中对这一点表现得尤其明显，当玩家选择走正义路线时，竟然会发现一直跟随自己的战友中有人是邪恶势力派来的卧底！然而在日式游戏中，基本上看不到这样的设计，虽然也有正义、邪恶、中立的不同派别，但是大家泾渭分明，基本上混不到一块儿去，主角更是传统的正义型代表。从这一点来看，东方人崇尚友谊、热情、正义的传统价值观起了很大作用，对于讲究情义的东方人来说，很难容忍赤裸裸的欺骗和背叛。游戏尽管只是一种娱乐方式，但是玩家也不想在里面感受这些令自己“不爽”的东西。有时候，在反派角色中也可能出现一两个招人喜欢的，但他们一般都具有“有情有义”或者“身不由己”这样的特点。例如《梦幻模拟战Ⅱ》中的青龙骑士团团长利昂，尽管身在邪恶一方，但是“有情义”的性格让他很快就得到了玩家们的同情和原谅。当然，也存在极少数的例外，前面提到的《梦幻模拟战Ⅱ》中便可以让玩家自行尝试走邪恶路线和霸者路线。不过，当玩家选择走邪恶路线时，眼看着出生入死的伙伴们一个个全都弃自己而去，那种滋味可真不好受。而在SFC主机的战棋游戏大作《皇家骑士团Ⅱ》中，玩家要是选择了走邪恶路线，最终的结果便是主角不得好死！相较之下，“龙与地下城”规则在某种程度上也反映了欧美人的价值观，比起崇尚“情义”，他们更加看重“自我”和“个性的体现”。在选择让自己成为游戏主角时，他们不愿意有附加条件，当面临选择时，他们更相信自己的判断。所以，在大多数经典的欧美RPG中，玩家在出场前便先自行设定自己的属性，而在游戏中，面对各种事件玩家也有不止一种的解决方式可供选择。

《博德之门》系列的美式角色塑造风格

《异尘余生》系列让玩家体会到真正的“角色代入感”





《梦幻模拟战》系列的日式角色塑造风格

有玩家将这两种风格归纳为“体验中的扮演”与“体验中的欣赏”。注意，前者可以说是真正的“扮演自己”，在游戏中遇到的一切情况，你都可以依照自己的本性去选择解决方式；而后一种则是“扮演别人”，主角的人生经历早已经被制作人定好，只等着你去体验而已。那么，从“角色扮演”的角度上来看，是否前者就一定高于后者？那倒不尽然。在日式游戏的角色表现形式上，由于符合东方人——甚至是全世界玩家的价值取向，主角的行为完全符合玩家的意愿，再加上高水准的游戏剧本，主角的选择甚至高出玩家的意愿，在拥有情感共鸣的前提下，为何不是出色的“角色扮演”呢？事实上，由于大多有出色的剧本撰写，日式RPG一度在世界范围内成为主流。当《魔法门Ⅵ》推出时，玩家曾经喊出过“（欧



玩过《最终幻想7》的玩家，很难不被故事感动



而《异域惊魂曲》的故事却发人深省

美）RPG已死？”的口号，直到后来的《博德之门》诞生，才让欧美RPG重新焕发了生机。这之后常有玩家表示“欧美RPG更有内涵”，表现在《异尘余生》、《异域惊魂曲》等欧美RPG的高自由度完成了对人性的思索和回归，相比之下日式游戏中主角单一的正义属性就显得过于理想化，有一些甚至有些“幼稚”，这令日式RPG比欧美RPG的玩家年龄层更低一些。不过这也并不绝对，出色的剧本能够弥补单线式剧情的缺陷，例如《异度装甲》、《最终幻想Ⅶ》、《超时空之钥》等作品，都不缺乏深度。

这两种形式孰优孰劣，全在于不同喜好的玩家自我的选择。

谈谈世界观与游戏性

前面提到过，技术力是欧美游戏厂商的强项，对声光效果和感观刺激的体现是他们的拿手好戏。而在日本，如果一款游戏只是有华丽的CG和画面，但在游戏性上却稍有欠缺的话，玩家是绝对不会接受的，这也是任天堂多年来一贯提倡的标准：游戏机的硬件处理速度并不是决定性因素，最重要的是是否抓住了游戏的本质——好玩。像《蜘蛛侠》、《黑客帝国——登录矩阵》那样粗制滥造的电影改编游戏只要画面过得去，就能在北美地区狂卖几百万套，这种事情是日本玩家根本不可想象的。由于对纯“游戏性”的强调，即便是需要在游戏世界观上进行设定，日本厂商也一般将主题定位于架空世界的“爱”、“友情”、“弱小”、“强大”等传统观念上；而欧美游戏厂商则喜欢将冷战思维、能源危机、战争反思、对世界格局的思考等来源于现实的元素沿用到游戏世界观设定中去，这令游戏更有噱头，但是也可能因为题材的敏感性和对暴力的过分渲染而遭到非议。


硬桥硬马的《VR战士》系列，在游戏中探索着格斗的真谛

如果不考虑游戏背景文化的因素，制作同一题材的游戏，欧美和日本游戏厂商的差异立刻显示出来。比如足球，EA的FIFA和KONAMI的实况（WE）作为两大足球游戏系列，很难说哪一方拥有更多的拥趸。但是这两个系列的不同特征几乎每个玩家都能说得出来：FIFA强调华丽的画面，翔实的数据和爽快的带球、射门感；但WE系列强调的是真实的物理引擎，多样的战术配合和高超的操作手段。再比如格斗游戏，美国Midway公司的《致命格斗》（即《真人快打》）系列以血腥的格斗场景和夸张的招式而闻名；但世嘉公司《VR战士》的出色则在于严谨的攻防设定和来源于现实的武功门派。这里如何定义两种不同风格的“游戏性”？从操作技巧的讲究上来看，显然是日式游戏更胜一筹。但是对于欧美地区的玩家来说，声光效果和附加的噱头又何尝不是“游戏性”的一部分呢？


《致命格斗》（真人快打）玩的却是血腥暴力的噱头



与FIFA系列风格迥异的PES（实况）系列

对技术力的信赖让美式游戏很容易走入对成功作品的跟风模仿中去，尤其是主视角射击游戏和即时战略游戏这两个类型，每年雷同的作品多如牛毛。不过，像EA、BioWare和Blizzard这样的公司一直在为欧美游戏市场提供着又好玩又好看的精品游戏，加拿大的Strategy First等公司也始终坚持为玩家制作有诚意的作品，它们是北美游戏制作水准的保证。相比之下，欧洲的游戏厂商一直是一股不可小觑的另类势力，早期的欧洲游戏开发商非常重视创意和游戏性，他们的理念奠定了欧洲游戏崛



起的基础，《雷曼》、《双子星传奇》、《鬼屋魔影》这些充满创意和乐趣的游戏在今后很长的时间里都将难以被玩家忘记。随着时间的推移和技术的进步，欧洲和北美的游戏风格和开发方式逐渐融合，一些小工作室被大型发行商并购（例如牛蛙被EA收购），两方的特点更加统一。不过，一些传统的欧洲游戏开发商从来没有间断为玩家制作出品质优秀的游戏。法国的UBI近年来给全世界提供了《汤姆·克兰西的细胞分裂》和《波斯王子》这样叫好又叫座的游戏；英国最大的游戏发行商Eidos以《古墓丽影》红遍全球，近年来的《沉默刺客》、《神偷》等作品亦品质不俗；德国的CDV所发行的《突袭》系列一直是即时战略类游戏的一面旗帜；再往前看，西班牙的Pyro公司为我们贡献了《盟军敢死队》这款伟大的即时战术类游戏鼻祖；而制作了《暴力辛迪加》和《地下城守护者》的英国牛蛙（Bullfrog）一直被称作是世界上最具创意的开发小组之一。尽管从游戏文化上来看，欧洲和北美的厂商没有太大的差别，但是欧洲的开发商在传统和务实的精神丝毫不逊色于那些最好的北美游戏开发商。

当年有前辈将美、日游戏风格感性地比喻作“风和阳光”，在此笔者想用一个更加简单的比喻：美式游戏风格就像可乐，爽口而解渴，适合人群广，而且让你每天都想喝它；欧洲的游戏像是咖啡，也许入口时略带苦涩，但是却提神醒脑，醇厚悠长；日



德国CDV公司擅长的现代题材即时战略游戏



法国UBI的《波斯王子》系列叫好又叫座

本的游戏则像清酒，清冽香甜，细品之下，你会享受到醺然醉倒的快感。

演变中的融合

2003年，一部电影在亚洲和欧美都引起了轰动，电影中的女主角是个地地道道的美国人，却穿着一袭黄色的中国功夫衫，手持一把日本刀，用中国功夫完成一次属于全世界的“复仇”，这部电影的名字叫作《杀死比尔》。尽管影片中交织了多种电影文化风格，但是这些不同的风格却都通过了全世界影迷的审美情趣考验，这令大杂烩似的《杀死比尔》看起来倒也浑然天成。

其实，走国际化设计路线的游戏历来就不缺少，而这样的设计风格近年来更加被日本的游戏厂商所重视。《超级马里奥》属于哪种风格的游戏？尽管任天堂奠定了日本游戏王国的基础，但是它的马里奥系列在全球的总销量早已过亿，在欧美地区，喜爱这个水管工的玩家丝毫不比亚洲少。这让我们意识到不能根据游戏制作人员的国籍来判断他所制作的游戏风格，今村明广担纲制作的《寂静岭2》在欧美地区的销量超出日本3倍以上，这款优秀作品在日本玩家中的认知度却相当一般，不仅仅是因为游戏的恐怖与暴力色彩，从一代开始就凸现的强烈欧美文化风格才是最主要的原因。除此之外，《合金装备》和《鬼泣》系列中更多的也是西方文化的影子，从场景、角色到游戏主题，都充满欧美化的解读方式。CAPCOM的《鬼武者3》的表现最为直接，在保留系列传统主人公金城武（明智左马介）的前提下，在这一代中又邀请到法国影星尚·雷诺来代言另一位主角“雅克”的形象，同时占领日本、欧美游戏市场的企图昭然若揭。至于TECMO这样的传统日本开发商，近年来更将工作重心完全转移到了欧美市场，为XBOX独家开发的《死或生》系列和《忍者龙剑传》等作品都让TECMO赚得盆满钵满。除去对市场的考虑，西方文化对日本的影响不可忽视，就像我们的《仙剑奇侠传》系列现在同样受到了外来流行文化的影响一样。随着现在绝大多数游戏都分美版、欧



日本的游戏公司也能做出典型美式风格的游戏，我们又何必将它们对立起来呢？

版和日版发行，代表两种游戏风格的文化交流更加频繁。反过来看，SCE旗下在美国的Naughty Dog、Insomniac Games两个工作组也能制作出《杰克》系列和《瑞奇与叮当》系列这样在日本大受欢迎的动作游戏，并被称作是SCE在PS2上的“左膀右臂”。对于欧美和日本的玩家来说，能找到自己熟悉、共同的元素越多，这款游戏就越能被大多数人接受。当年的《超级马里奥》如此，今天的《最终幻想Ｘ》、《GT赛车3》同样如此。

喜欢《最终幻想Ｘ》而瞧不起《无冬之夜》，或者看重《罗马——全面战争》就轻视《决战III》，对于一个追求游戏性的玩家来说，只会造成自己的损失。以对立的眼光来看待欧美与日式游戏风格是不可取的，若不能兼收并蓄，又何妨各取所需？

策略模拟，即时战略，你为谁买单？

——评《工人物语——先王的遗产》

“又是一款即时战略游戏！”
“《工人物语》系列已经彻底沦落了！”
“变成《帝国时代》了。”
“从即时战略角度来看，自我感觉不错……”

■上海 善良的大灰狼

对于从486时代就开始游戏的玩家来说，德国游戏公司Blue Byte与其创作的《工人物语》系列绝对可以称得上是经典之作，独具特色的模拟生产经营和清新明快的游戏风格不仅让它大获成功，更使它成为少数几个在国内玩家间也口碑相传的推荐游戏。正因此当Blue Byte公司宣布将在2005年2月推出系列最新续作《工人物语——先王的遗产》时，无数的玩家都充满了期待。或许正应了期待越大，失望越大的老话，面对着如约而来的《先王的遗产》，抢鲜试过的老玩家大多失望而归，一番口诛笔伐之下，《先王的遗产》俨然已有离经叛道，彻底沦落之意。但与之相反，未曾玩过前作的新玩家却都感觉不错。两种不同的意见是如何产生的？下面慢慢道来！

良品 总评 7.3 大众软件游戏分级 POPSOFT

☺	美轮美奂的游戏场景，生动细腻的人物细节，悠扬动听的四季音乐。
☹	图像引擎只擅长表现室内场景，稍显枯燥。
制作	Blue Byte
发行	Ubi Soft
载体	CD×2
类型	即时战略
语言	英文/德文
环境	Win98 SE/2000/XP

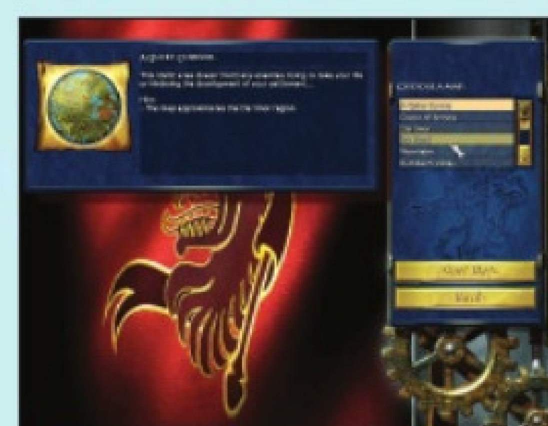
文化、包容性：7.5　上手精通：6.5　画面：8.5　音效：8.0　创新：6.0　剧情：7.0

放弃可爱，步入写实的3D世界

要说起《先王的遗产》的卖点，无疑是3D引擎所打造的逼真游戏画面，不仅画质可以媲美前段时间推出的《幻魔霸主》、《指环王——中土之战》，而且在相同的硬件配置下更为流畅。更有实时的天气效果加入，通过起雾、下雨、下雪来表现四季的不同。值得一提的是，所谓雾、雨、雪并非是简单地加上气候效果，而是将其带来的视野影响进行真实重现。也因此玩家会发现，借助下雪时河面结冰可以跨过原本难以逾越的河流，而利用起雾、下雨、下雪带来的视野限制，敌人往往会悄悄地发起偷袭，让游戏的临场感大增。


英雄战死后会在地上留下尸体，但如果旁边有己方的士兵进行补血很快就可以复活

一直以来，《工人物语》系列的画面都为人称道，其中对细节画面的逼真刻画更是无人可比，因此就算不喜欢模拟策略游戏的玩家看着画面上的小人在闲暇之时会自行抽烟聊天，被你发现后还会挥手示意的细腻表现，相信都会忍不住出手一试。不过转为写实风格后的《先王的遗产》明显淡化了对细节的表现，虽然游戏中还可以看到不同建筑内工人栩栩如生的忙碌状态，但相比前作却已是看点大减，让人感觉遗憾。


地图模式是战役模式的翻版

脱离模拟，进军RTS时代

提到《工人物语》系列，人们都用策略模拟游戏进行定义，但从《先王的

遗产》来看，即时战略游戏才是它最准确的定义，其最大的原因莫过于本作游戏中对生产链关系的放弃。众所周知，策略模拟游戏需要更多的思考和策划，而即时战略却节奏更快，注重操作。《工人物语》系列原本最大的特色来自于生产链关系的逼真模拟，玩家要想获得一块面包，必须先安排农夫种田，收获麦子后，用毛驴送到磨坊，磨成面粉后再送到面包坊，最后才能烤成一块可以计入食物数量的面包。这是一个复杂的过程，如果过程中的某一环节断开（如磨坊没人），那么整个生产链就会断开，玩家就算再种多少的麦子，也无法养活工人。不过也许是这样的过程对很多新玩家来说充满挑战，甚至会影响到游戏的销量，同许多老牌的策略模拟游戏一样，《先王的遗产》也开始向即时战略游戏转变。最明显的是，游戏节奏加快了。如果玩家玩过以前的《工人物语》系列，会发现本作的资源获取变得简单直接了，虽然游戏保留了多种类的资源选择，如石头、木材、粘土、铁矿、硫磺等，但和其他的即时战略游戏一样，在资源所在地造好矿井或是安排工人拼命挖掘就可以满足全部的资源需求。游戏中还提供了市场供玩家进行不同资源需求间的平衡。按理说，当资源的需求获得满足，RTS游戏的下一个步骤通常是拼命生产单位，最后决一死战。但也许是Blue Byte公司的设计者并不想作一次彻头彻尾的改变，仍然希望让RTS化后的《工人物语》保持原来的一些特色，因此各种各样的科技升级变为了游戏中后期玩家最核心的工作。



游戏的画面保持了前作的传统，生动细腻

拖慢节奏，尴尬的失误组合

同样是科技升级，《先王的遗产》由于保留了策略模拟游戏的众多要素，升级的过程相比《帝国时代》系列更为繁琐。在大学升科技，城镇中心升人口上限，铁匠铺升盔甲等等不说，每当科技树升级后，所有的建筑物还要重新再升级，令原本应该快节奏的游戏过程又被拖慢下来，地图模式下随便一张地图没有几个小时玩家根本不可能完成战斗。兵种的相生相克一直是即时战略游戏的要点，《先王的遗产》也遵循了这样的原则，骑兵、步兵、弓箭兵、炮兵的相生相克关系在各自的提示说明中一览无遗。与此同时游戏中也学习了时下即时战略游戏所推崇的“英雄设定”，加入了拥有不同技能特征，并且打死后容易复活的英雄人物。游戏前期还可以把工人武装起来同敌人战斗。即使如此，如果你怀着体验战斗的冲动进入《先王的遗产》，却难免失望。原因很简单，在看似中规中矩的即时战斗要素之下，游戏所带来的纯粹是一场拼资源的消耗拉锯战。



游戏画面直追中土之战，但配置要求更低

前面提到游戏中的资源获取近乎无限，只要造好矿井后就可以长期开采，但不幸的是由于保留了前作中的建筑自带工人设定，因此在人口上限的限制之下，追求战斗快感的玩家根本无法尽情战斗。建一口矿井，矿井就会自带一堆工人（都要占人口上限），要升级科技，就需要更多的资源，而更多的资源需要有更多的工人，如此反复，留给玩家用作士兵生产的人口单位就已寥寥无几。科技的发展带来武器的提升，进入游戏中后期，胜负的获取变为了大口径火炮（炮塔）的对抗，而要生产大口径火炮，又需要更多的资源，长期的拉锯战带来玩家游戏的疲惫，但默认难度下的敌人却总是趁你不注意，或是对你发起一轮新的进攻，或是派工人在你的矿井前架起一座炮塔，令玩家不敢有丝毫的松懈，更添疲劳之感。

缺少选择，不玩战役只能对战

战役模式、对战模式几乎已成为所有RTS游戏的默认设置，但对于《先王的遗产》来说，相同的设置却令游戏的可玩性反而有所下降。游戏中尽管有着阵营的划定，但建筑和兵种却没什么不同，因此无论在战役模式还是对战模式下，玩家的选择都只有一种。同样的阵营选择必然导致同样的战略路线，也因此即使是同朋友进行对战比拼，双方的发展道路仍然与单人战役模式中一般，依旧是采集资源，升级科技，长期的拉锯（如果不照此出牌难有胜算），如此轮回之下，与电脑战役没有了实质的差别。

与此同时，大部分RTS游戏中习惯加入的自定义战役也因为玩家实质可选的阵营只有一个，而被地图模式所取代，但地图模式下，可选的地图极少不说，大部分直接就是战役模式的翻版，胜利之后也没有如《中土之战》一般详细的胜负资料显示，因此让人不免兴趣大失。也许正是因为这些原因，《先王的遗产》最大乐趣只剩下了战役模式，而在战役模式下，向RTS类型的转变又丧失了《工人物语》系列原有的最大特色，无怪乎老玩家对其口诛笔伐。



游戏中可以利用英雄技能，切换为鹰眼进行侦察

站在策略模拟游戏的立场来看，《先王的遗产》与其说是系列的改革，不如说是迎合商业潮流的平庸化，在丧失了原有的特色之后，很快就会被即时战略游戏的洪流所淹没。但如果站在商业的立场来看，这一切也都变得见怪不怪了。

Colin McRae Rally 2005

《柯林·麦克雷拉力2005》进阶攻

■北京 王博

拉力赛车游戏之所以受到越来越多中国玩家的喜爱，一方面是因为拉力赛所特有的漂移过弯符合大多数玩家对赛车运动的想象，另一方面，丰富多变的大自然使拉力赛这种野外赛事更富于感染力。目前，《柯林·麦克雷拉力》已经成为世界电脑游戏市场仅次于《极品飞车》的主流赛车游戏。《柯林·麦克雷拉力2005》是这一系列的第5代，游戏所模拟的驾驶内涵更为丰富，画面效果也更加华丽多彩。本攻略采用循序渐进的方式，先讲基本设置，再讲驾驶技术，最后是训练手段，希望它有助于你在虚拟赛车世界中获得更多的驾驶乐趣。

精品 总评8.1

制作	Codemasters
发行	Codemasters
载体	DVD×1
类型	竞速
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/XP

文化、包容性：9.0　上手精通：7.0　画面：9.5　音效：9.0　创新：7.0　拟真度：7.0

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：3.6GB

第1讲：如何选择座舱驾驶视角、保险杠驾驶视角、车头驾驶视角和追尾驾驶视角？

笔者采访过参加巴黎——达喀尔汽车拉力赛的著名车手徐浪，他平时经常玩《柯林·麦克雷拉力》系列，并且最喜欢使用“座舱驾驶视角”，不过他玩这个拉力游戏的目的是辅助自己的日常训练，因此他肯定使用最接近真实情况的“座舱驾驶视角”。然而在这里需要提醒普通玩家的是，用这个视角很难跑出好成绩，究其原因大致可归结为以下几点：1.狭窄的前车窗使前方路况画面被压缩；2.前挡风玻璃上逐渐积累灰尘和泥浆使能见度变差；3.车手斜侧方的A柱会阻挡观察视线；4.路面颠簸使驾驶画面抖动；5.赛车飞跳离地时看不到落地点；6.左舵车驾驶视角偏左以及右舵车驾驶视角偏右，这对精确切弯或通过狭窄路段会略有影响。除了座舱驾驶视角外，有些玩家还使用“保险杠驾驶视角”，其实这个视角的位置仍然是左舵车驾驶视角偏左或右舵车驾驶视角偏右，切弯或穿越狭窄路段时依然会有少许误差。因此对大多数玩家来说，最适合的驾驶视角是“车头驾驶视角”和“追尾驾驶视角”，不过有一点需要注意：如果你想成为一名适应力极强的高手，那么应该有能力随时切换使用上述2种驾驶视角。具体来说当你对一条赛段尚不熟悉时应使用“追尾驾驶视角”，它的优点是看得远，但缺点是切弯走线难以做到极端精确，毕竟玩家是在浮空中俯视驾驶赛车，这意味着你的双眼离弯道有比较远的距离。大家都知道，离物体越近就越能准确判断距离感，这就是“车头



使用车头驾驶视角时视线居中



使用追尾驾驶视角时视线也居中



驾驶视角”的好处，玩家可用符合真实透视的3D视角来观察弯道和弯道周围的障碍物，这可使你准确地擦着树干或墙壁切弯。不过需要提醒你的是，使用这个视角时你应该对赛段比较熟悉，也就是说当你过第1个弯时已知道第2弯的变化，毕竟这种观察视角的位置较低，也缩短了玩家的有效观察距离。总的来说，使用“车头驾驶视角”或使用“追尾驾驶视角”所取得的成绩相差无几，在一条3分钟的赛段误差也就在1秒左右。如果你平时经常玩《反恐精英》，那么以使用“车头驾驶视角”为好；如果你平时经常玩《实况足球》，那么“追尾驾驶视角”或许更适合你。



使用座舱驾驶视角时左舵车驾驶视角偏左

第2讲：如何选择方向盘、手柄、摇杆和键盘？

懂车的玩家都能发现，本作更接近动作型赛车游戏，玩这样的赛车游戏不一定非用方向盘。下面让我们看看游戏的方向盘转向速率——先进入座舱驾驶视角，然后快速转动方向盘，你会发现自己手中的方向盘开始转动时游戏中的方向盘却静止不动，它大概在0.1秒之后才会开始转动，而且它只按照一个固定的中等速率进行转向，越到转向末端转向速度越慢，也就是说除非你将转动真实方向盘的速率保持在中速或中速以下，否则你不可能得到直接的线性操控。综上所述，玩《柯林·麦克雷拉力2005》并不一定需要使用方向盘，顺便提一句，要是你想玩纯正的线性操控赛车游戏，那么《理查德·伯恩斯拉力》还是值得推荐的，它是款彻头彻尾的模拟游戏。回到我们刚才的话题，一些赛车玩家喜欢用手柄，或许他们有自己多年的操控习惯，但笔者认为用2个拇指控制油门、刹车、左转和右转这4个键未免显得有些不够，这样的操控方式应付中规中矩的场地赛车还算勉强可以，但拉力赛的路况复杂得多，玩家要经常快速左右连续调节方向，而且有时还需要油门和刹车同时按，因此手柄操控显得有些令人捉襟见肘。至于摇杆，一些人用它来玩摩托游戏，但摇杆的行程太短，不足以精确控制高速运动的赛车，总的来说它不属于标准赛车装备，以下就不再多谈了。最后谈谈键盘，其实对于大多数玩家来说键盘最适合玩《柯林·麦克雷拉力2005》，虽然用键盘同样存在上文谈到的方向盘转向速率不同步的问题，但键盘按键点击时比较直接，相对可起一些弥补作用。此外电



游戏中会出现出弯转向过度的问题

脑键盘有100多个键位，这些密密麻麻的键位能容纳不同的操控习惯和键位布局，经过精心设计，你的每根手指都能找到用武之地，而且还有可能尝试多种键位布局变化并从中挑选出最佳组合，键盘的自由度显然更高一些。下面，笔者将分别介绍一下比较科学的自动挡键位布局和手动挡键位布局，希望能起到抛砖引玉的作用。



游戏中会出现入弯转向不足的问题

第3讲：如何设置自动挡键盘布局？

油门：F　　**刹车：**V

手刹：空格

左转：7（小键盘）

右转：8（小键盘）

快速转向切换键：9（小键盘）

这个键盘布局的基本原理是平均一只手控制3个键，这样可使小脑得到充分利用。由于《柯林·麦克雷拉力2005》的转向操控难度略微高于油门和刹车操控难度，因此将转向键设在右手，如果玩家是左撇子也可对调位置。在这里不得不提到大多数赛车游戏玩家经常采用的“上下左右”式键盘布局，这种布局显然是不科学的，主要原因是右手负责4个键，显然负担太重，而左手只负责“快速转向”键和手刹键，这样的双手分工显然是不均衡的，建议大家尽早改成笔者推荐的键盘布局或其他“左右开弓”式布局，别让错误动作养成定型，那时再想改就来不及了。

第4讲：如何设置手动挡键盘布局？

油门：F　　**刹车：**V

手刹：空格

左转：7（小键盘）

右转：8（小键盘）

快速转向切换键：9（小键盘）

上挡：G　　**下挡：**D

手动挡键盘布局的基本原理与上述自动挡布局大致接近，只是增加了G键（上挡）和D键（下挡），表面看上去上挡键和下挡键设在左侧似乎给左手增加负担，其实不然，因为当你按加油键时通常只会用到上挡键，而按刹车键时通常只会用到下挡键，而使用“左脚刹车”时原则上不用变换挡位，玩家只需一边按着油门键，一边按一下或两下刹车键。再看看手刹键，手刹键的使用时机不外乎以下2种：第1种是充分刹车并将赛车降至合理弯速，然后按手刹键使赛车甩尾过急弯；第2种是一边按加油键，一边按手刹键使赛车直接平进直角弯。以上2种情况都不会过多占用左手手指。以上手动挡键盘布局使玩家在某一段特定时间内左手控制的键位不会超过3个，而右手依然可专心控制3个非常重要的键位。设定手动挡键盘布局有还有多种方式，其他玩家也都有各自的高招儿，但总的原则是双手平均负担操控键位。

第5讲：到底是听路书，还是背赛道？

赛车游戏虽然来自于赛车运动，但由于它的特殊性，因此在某些环节能颠覆赛车运动的基本规律。举例来说，作为一名真实拉力车手是不允许在赛前花大量时间勘察赛段的，因此一名拉力车手必须配备一名领航员。但在拉力游戏中玩家就不一定非得需要领航员的协助，因为玩家可在赛段里反复练习，直到将所有弯道和障碍都背下来为止。不过话又说回来，听领航路书可使游戏上手速度更快，为此我们将《柯林·麦克雷拉力2005》中常用的英文领航词在以下章节进行翻译讲解。

第6讲：如何理解英文领航语音？

Left或Right：表示左弯或右弯。

One、Two、Three、Four、Five或Six：表示弯道缓急。One表示很急，Six表示很缓。

Hairpin：表示非常急的回头弯。

Open：表示道路宽阔。

Narrow：表示道路狭窄。

Tightens：表示弯道越来越急，也可理解为弯道半径越来越小。

Through Gate：表示即将通过大门或门洞等狭窄处。

Crest：表示路面斜坡的顶端。

Bump：表示路面颠簸。

Bad Camber：表示路面中间高、两边低。

Cross Road：表示十字交叉路口。

Junction：表示前方有岔路。

Over Water：表示经过河流或积水路段。

Over Jump：表示赛车将飞跳并离开路面。

Bridge：表示赛车将驶上桥梁。

Slippery：表示湿滑路面。

Tarmac：表示柏油路面。

Gravel：表示砂石路面。

Snow：表示积雪路面。

Ice：表示结冰路面。

Tree：表示小心路边的树木。

Ditch：表示水沟或深沟。

Care：表示谨慎驾驶。

Caution：表示前方有危险。

Cut：表示弯道内侧没有障碍物并允许赛车狠切过弯。

Don't Cut：表示弯道内侧有障碍物并严禁赛车狠切过弯。

Middle：表示赛车应保持在路面中央行驶。

Inside：表示赛车应保持在弯道内侧行驶。

Outside：表示赛车应保持在弯道外侧行驶。

Into：表示“紧接”的意思，即上一弯描述和下一弯描述之间的连接词。



第7讲：如何默记赛段？

领航路书毕竟是一种概括描述，对于那些想成为高手的玩家来说最稳妥的方法就是把赛段背下来。默记赛段的关键是记住参照物。参照物大致分为两种，第1种是“特征参照物”，第2种是“攻弯参照物”，下面分别解释。“特征参照物”通常指这个路段位于林荫道，那个路段位于悬崖峭壁，这个急弯之前有围栏和小河，那个盲弯的外侧是红白相间的隔离网，而内侧是一棵孤树……经过反复记忆，赛段的种种“特征参照物”应该像DVD那样刻在脑子里，你的大脑要像一块高速“硬盘”，实战中能快速调用赛段里的一切影像资料，不仅回忆起第1弯，而且能联想到下一弯，以便在进入第1弯时为第2弯做准备。接下来我们讲讲“攻弯参照物”，如果说“特征参照物”属于宏观记忆，那么“攻弯参照物”就属于微观记忆，比如这个弯的刹车点在哪，那个弯的出弯点在哪，这个弯的内侧有一支小牌子可作为切弯参照物，那个弯的内弯有一棵小树可作为参照物。这时玩家的大脑更像一块CPU，你要在头脑中快速“渲染”出一套3D过弯动画，而且当赛车入弯后你还得不断调整头脑中的这套3D动画，即根据赛车的过弯状态不断进行调整。顺便插一句，一些人认为玩赛车游戏不需要高智商，只要反应速度就行了，其实这种看法是错误的，赛车游戏要求玩家的大脑要具备闪电般的运算能力。

记得美国《探索》电视节目中的一位记忆专家常用“联想记忆法”，在拉力游戏中你可采取“外号记忆法”，也就是给各个弯道和危险路段起一个外号，而且越形象、越符合特征越好，例如叫什么“车道沟”、“洗脸盆”、“独木桥”、“翘翘板”等。一般来说，一条赛段反复开上10～20遍基本可记清楚，这时你可关闭领航箭头和领航语音，因为这些东西会干扰你的记忆力。此外你还可反复看录像，或者将重点弯道用截图方式保存到硬盘里，并且一定要给截图标注上如何过弯的文字描述。想成为高手，你必须多付出10倍的努力，即便这样也往往只比对手快出1%～2%。



攻弯参照物——擦着弯内侧小牌子切弯



攻弯参照物——贴着小树全油门高速过弯

第8讲：如何调校赛车？

不要迷信调校，调校不是偏方儿，拉力赛的多变性和复杂性决定着调校不像场地赛那样重要。取得好成绩的关键还在于驾驶技术。以下对《柯林·麦克雷拉力2005》的调校作一简要介绍。

1.轮胎类型：选择轮胎时要注意路况介绍和天气预报，如果一条赛段由多种路面组成，要根据比例最高的路面选择轮胎；如果2种路面所占的



比例接近，要根据战术和自己的特长来选择轮胎。

2.底盘离地高度：底盘低意味着车身重心低，这有利于提高赛车的操控性，建议在不至过分压缩弹簧行程的前提下尽量降低底盘。

3.弹簧硬度：软弹簧提高赛车在颠簸路面的操控性，而且保护轮胎和其他机械结构，但软弹簧使底盘高度不得不提高一些。因此路质越好，飞跳越少，就越应该使用较硬的弹簧。

4.防侧倾杆硬度：软防侧倾杆更适合慢速弯，硬防侧倾杆更适合高速弯，应根据赛段弯道类型进行调校。

第9讲：如何解决“入弯转向不足”和“出弯转向过度”？

《柯林·麦克雷拉力2005》对转向作了一个调整，具体地说就是把转向分为“标准转向”和“快速转向”，这在PC赛车游戏史上还是第1次。但客观地说，“标准转向”的转向速率比较慢，这导致入弯时车头不能及时转过来，因此习惯《柯林·麦克雷拉力2004》操纵感的玩家会觉得进弯迟缓，看来只有多刹车或多收油才能顺畅入弯。除了“入弯转向不足”外，“出弯转向过度”也是《柯林·麦克雷拉力2005》出现的新问题，其实原因很简单，既然转向速率偏慢，那么出弯时回正方向盘的速率也自然会变慢，车子已驶上直道，但车身还迟迟没有摆正，这不仅影响出弯加速，有时还会导致车头撞墙。因此建议当赛车在弯中时就应提早回正方向，出弯时正合适。

第10讲：如何使用“快速转向”？

“快速转向”使赛车的转向速率加快，但转向角度却减小了，也就是说方向刚刚转过一点儿角度就开始回正。此外使用“快速转向”时还必须按住一个切换键，习惯传统转向操控的玩家一时间会觉得挺别扭，尤其手动挡玩家更是恨不得生出“三只手”。笔者用一个小纸卷儿把“快速转向”切换键塞住，虽然不再需要用手指按住这个切换键，但短促而生硬的转向却使赛车过弯时如同扭秧歌，看来“快速转向”只适合急弯、直角弯和回头弯，搞不懂《柯林·麦克雷拉力2005》的程序师为什么把转弯改成这副模样，赛车转向迟钝，很不爽！顺便提一句，一些玩家认为本作比上一代更真实，其实程序员只不过略微修改了转向速率的参数，游戏难度是被故意提高的，其实《柯林·麦克雷拉力2005》的物理数据量较之《柯林·麦克雷拉力2004》并没有太大进步。

第11讲：如何理解这款游戏的操控特性？

本作和它的前作一样，当你使用键盘操控时油门和刹车都带有一定程度的辅助，也就是说如果玩家一下将键盘按到底，轮胎并不会出现严重打滑或锁死，可以说游戏中的所有赛车都配备一定程度的TCS（牵引力控制系统）和ABS（防抱死制动系统）；如果玩家一



按住“快速转向”键和方向键直接平进直角弯



冰雪路面入弯时要快速进入大角度侧滑



边转弯一边刹车，车子依然会有令人满意的制动效果，而且通常不会出现打转儿现象。此外，在紧急制动时车子也通常不会失控，我们可把这理解为赛车带有EBD（电子制动力分配系统）和EBA（紧急制动辅助系统）。游戏中的颠簸路段会使车身有不同程度的震动，但细心的玩家会发现除非车子飞离地面，否则其驾驶特性几乎没什么变化，轮胎依然有良好的附着力，其效果大大超过了DSC（车身稳定系统）和DCS（车身动态控制系统）所能提供的稳定作用。最令人惊诧的是赛车在上坡或下坡时的加速度和减速度几乎一样，也就是说游戏中的赛车不受万有引力的制约，你会发现车子在下坡路段、上坡路段和平地路段的制动距离几乎一样，这显然已不是HDC（坡道控制系统）和DAC（下坡辅助控制系统）所能产生的功效。客观地说，《柯林·麦克雷拉力2005》的驾驶辅助太多，而且效果过强，它本质上是一款动作型赛车游戏，而对于玩家来说，驾驶性能如此精良的拉力赛车，理应更大胆地发挥自己的潜力，你可把车子开得更狠或把弯道用得更尽，游戏允许你把赛车性能推向极限。

第12讲：如何看待各种车型的区别？

本作包括类型多样的拉力赛车，按驱动方式可分为四驱、前驱和后驱。现实中这3种拉力赛车的操控有较大区别，但游戏程序并未详尽计算赛车的各种物理效应，因此在游戏中这3种车型的驾驶特点基本一样，只是车速不同或车辆操控反应速度不同。本质上所有赛车都接近四驱车的驾驶特点，如果你喜欢玩联网模式或计时模式，建议使用四驱（4WD）赛车。

第13讲：使用自动挡，还是使用手动挡？

对于新手来说，用手动挡肯定比用自动挡要慢不少；对于中级玩家来说，用手动挡比用自动挡只慢一点点，经过长期练习，二者的成绩会逐渐趋于接近；而对于高手来说，用手动挡要比用自动挡略快一点。举例来说，在一个用时3分钟的赛段手动挡大致比自动挡快出1秒。而对于超级高手来说，同样用时3分钟的赛段则会快出2秒。大多数玩家初练手动挡时会感觉小脑不够用，千万别因此半途而废，随着熟练程度的提高你会逐渐达到条件反射状态。换挡时尽量不要斜眼瞟转速表，高手用耳朵换挡。手动挡的好处还在于你可强行退下1挡并通过快速弯，这时油门不松、刹车不踩，赛车过弯时会有更高的转速和更快的速度。



两种出弯风格中的“侧滑出弯”

第14讲：如何掌握不同路面的特性？

我们没有按照传统的多种路面类型来写以下章节，而是按照两种基本的拉力过弯技术来加以区分，大致可分为“侧滑过弯”和“抓地过弯”，这两种技术分别对应“低附着力路面”和“高附着力路面”，下面就让我们详细了解这两种路质的驾驶特性。

低附着力路面包括沙土、碎石、泥地和冰雪等，在这种路面上过弯通常使用侧滑。众所周知，赛车前轮在上述路面上缺乏足够的抓地力，这也就是说前轮缺乏足够的转向能力。如果我们想通过常规的抓地方式过弯，那么必须把车速降得很低，但这样过弯显然耗时太多。侧滑过弯正是针对低附着力路面的上述弊病，赛车在入弯时预先调转车头并指向出弯行进方向，而且侧滑还可协助减速，不仅入弯速度没有损失，还可提高出弯速度，并使赛车在接下来的直路获得更高速度。不过侧滑过弯的技术难度较抓地过弯要高出一些，后者的主要元素是“弯道走线”和“过弯车速”，而前者在此基础上又增加了“车身自转角度”，表面看似只增加1/3难度，但“车身自转角度”对弯道“走线”和“过弯车速”会产生影响，这3个元素相互发生作用会使技术复杂度增加大约3倍以上。总的来说，在长弯和缓弯的侧滑角度应略小一些，在急弯或回头弯要略大一些。侧滑还分为“主动侧滑”和“被动侧滑”，前者在拉力赛属于正常过弯动作，后者通常指赛车失控而导致横滑，属非正常动作。好车手总是能在赛车即将突破“主动侧滑”进入“被动侧滑”时及时发现并对车



两种出弯风格中的“直线出弯”



身姿态进行修正。主动侧滑又可进一步分为“转向侧滑”、“刹车侧滑”和“油门侧滑”，在《柯林·麦克雷拉力2005》中快速打方向和刹车都可制造侧滑，这两种侧滑方式通常用在入弯路段，而“加油侧滑”通常用在出弯路段，说到这里就不能不谈到两种出弯风格——“直线出弯”和“侧滑出弯”。先说说“直线出弯”，一些车手在入弯时采用侧滑入弯，但过了弯顶后车头就开始逐渐指向出弯后的直道行进方向，赛车从侧滑状态逐渐转向抓地状态，这种技术风格可使车身在出弯时摆得比较直，车身越直轮胎行驶阻力越小，因此加速效率就越高。下面再谈谈“侧滑出弯”，它的技术特点是当赛车过了弯顶后早加油、狠加油并将赛车“拧”出弯道，既使赛车已进入直道，但车头依然略微指向弯内侧，这种技术风格可抵消更多离心力，油门可踩得早、踩得狠，并有利于提高车速。总的来说，这两种出弯风格各有千秋，玩家可根据自己的驾驶习惯以及路面状况选择使用，一般来说“直线出弯”适合狭窄弯道，“侧滑出弯”适合宽阔弯道。



在柏油路面采用抓地过弯速度快

沙土、碎石、泥地和冰雪虽然同属于低附着力路面，但它们之间还是有细微的差别。碎石的承托力较强，但赛车侧滑过狠会把碎石“挠”开，这时车轮会略微陷进碎石里，不仅车速减慢，而且赛车的操控感也会变得迟钝，因此在碎石路面过弯时要注意柔和控制赛车，侧滑幅度不要过大。泥地附着力较低，赛车的侧滑幅度可大一些以抵消更多离心力，冰雪的附着力最低，车身侧滑幅度要更大一些。冰雪拉力轮胎的胎面配有小钉，剧烈侧滑会排开积雪和冰茬，胎钉会扎进路面，从而获得更大抓地力。沙土路面的类型比较多样，侧滑自由度也略大一些，你可滑得狠一些，也可滑得小一点，总之在沙土路面允许由大至小多种侧滑风格。玩家在实战中要视具体情况选择侧滑幅度，例如你跑的是附着力很差的冰雪赛段，但前方弯道很缓，那么你当然没必要剧烈侧滑，采用半侧滑、半抓地的过弯方式也足以应付。要机动灵活，不能刻舟求剑。

接下来谈谈高附着力路面，这主要指柏油路面。一些玩家把低附着力路面上使用的侧滑技术完全照搬到高附着力路面，表面看起来车子过弯很有劲，但在柏油路面采用侧滑过弯不如采用抓地过弯速度快，而它们之间的速度差距凭肉眼很难区分，通常在一个用时3分钟的赛段采用抓地过弯会比侧滑过弯快出1～2秒。所谓抓地过弯就是指车身没有自转角度，车头基本跟随弯道行进方向。但需要指出的是，如果在柏油路面采用抓地过弯，那么你要适当减少按油门键的时间、次数或频率，表面看上去这会限制扭矩输出，但过大的扭矩输出反而会使驱动轮打滑并使赛车又回到侧滑过弯状态，因此过弯时点击油门键可使轮胎紧紧贴在柏油路面上行进。最后补充一点，在雨后湿滑的柏油路面上可适当侧滑，尤其在积水较深的路段甚至可预先平过车身对准入弯方向，车子一边横滑一边减速，到了弯道入口正合适。


直角弯第1步：先用刹车把车速降低到60～80公里

第15讲：如何应付变化多端的弯道？

1.假弯：这种弯被称为“假弯”，意思是表面看上去是个弯，其实采用全油门并走准弯线即可全速通过，玩家要注意识别这种弯，一些车手难以提高成绩往往是因为把这种弯想象得太难，或是把技术动作想象得太复杂，其实走“外—内—外”即可全油通过。建议那些过于谨慎的玩家要敢于把赛车性能推向极限。

2.快弯：这种弯需要略微收油，或者一边按着油门，一边踩一下或两下刹车，过快速弯的关键是在降低车速的同时又能保持较高的扭矩输出，而且最好不降挡。

3.长弯：顾名思义，这种弯的行驶距离比较长，也就是说弯道半径比较大，赛车长时间保持中速或快速过弯状态，长弯考验车手的耐性和判断力。之所以说考验耐性是因为有些车手还没有等到完全出弯就已开始踩足油门，其结果肯定是冲出路面；之所以说考验判断力是因为在长弯很难判断自己已驶过这个长弯的百分之几，如果车手不清楚自己在弯里的确切位置会打乱自己的攻弯节奏。建议玩家在练习模式中对难度较高的长弯以正向和逆向两种方向反复多跑几遍，然后以多个参照物确定这个长弯的过弯“刻度”。还有些长弯的入弯路段和出弯路段不对称，通常分为“前松后紧”和“前紧后松”两种。过“前松后紧”长弯应逐渐降低弯速，过“前紧后松”长弯应逐渐增加弯速，总的原则是使车速与弯速协调一致。

4.直角弯：这种弯的弯顶很容易识别，但比较容易撞车。那么如何流畅通过直角弯呢？其方式大致可分为以下2种：第1种直角弯的路面比较宽阔，这时车手要略迟入弯，为的是使出弯走线更直一些，更直的出弯走线可提高赛车的加速度；第2种直角弯的路面比较狭窄，这时你可先用刹车把车速降至60～80公里，接着拉手刹或按“快速转向”键快速平过车身，也就是说车头在入弯前就已对准接下来的出弯方向，然后及时跟上油门保持推进力，拿捏得当可使赛车直接“平”进狭窄的直角弯并紧接着出弯加速，整个动作干净利落、一气呵成。


直角弯第2步：接着拉手刹或按“快速转向”键直接平过车身

5.回头弯：对新手来说回头弯似乎很吓人，其实它的难度并不算最高，过回头弯的关键不全在手刹甩尾技术，重要的是在弯前一定要将赛车降至合理弯速，只要速度合适，接下来的手刹甩尾就比较容易做出。使用手刹的准确时机应该是当赛车刚刚入弯的一瞬间，手刹50%的作用是减速，另外50%的作用是调转车头。玩家要注意在拉手刹时应松开刹车，因为刹车使4轮都具有制动力，而且通常来说前轮的制动力更强，因此它比较难以实现快速调转车头，而手刹只锁住后轮，配合急转方向即可实现车头快速调转。

6.同向连续弯：例如2个连续右弯就相当于1个同向连续弯，如果2个右弯衔接紧凑，那么你可把这2个右弯当作一个弯来处理，如果2个右弯之间略有一段距离，那么当你出第1个右弯时应立即贴向路面左侧，以便为接下来的第2个右弯做入弯准备。总的来说，同向连续弯有一定难度，但难度系数不如接下来的逆向连续弯。

7.逆向连续弯：俗称“S弯”，攻弯关键是第1弯要收，第2弯要放。第1弯的“收”正是为了第2弯的“放”。说得具体一些就是过第1弯要慢，而且贴第1弯的内侧出弯，也就是说不要把第1弯的路面用尽，这样可扩大赛车在第2弯的转向半径并提高过弯速度。换句话说，过第1弯时要给第2弯留出余量，攻弯节奏是“先慢后快”。其实仅就这一个S弯而言，采用“先慢后快”或“先快后慢”其过弯速度是一样的，但“先慢后快”可使赛车在接下来的直路获得更高加速度，而“先快后慢”的赛车出弯初速较低，在直路肯定落后。

8.模糊弯：赛车教材中没有这个术语，这里的意思是指弯形散乱、弯道两旁有不规则突出物的弯道。拉力赛路面大多数并非专为赛车而设计，





车进弯可改为收油进弯，而收油进弯可改为全油进弯。赛车进弯后会撞到弯道内侧或出弯点外侧的土坡或雪堆，二者都有可能达到使赛车减速的目的，与其在弯前制动，不如快速冲进弯里再借助轻微碰撞来减速，这就是所谓的“合法作弊”。玩家注意要多在练习模式中反复测试撞击力度和撞击角度，你肯定能找出那些“利用价值”最高的土坡或雪堆。下面谈谈“蹭墙”，这个动作主要用在街区赛段，但注意不要撞弯道内侧墙壁，那只会使你的赛车瞬间停下来，要蹭出弯点外侧的墙壁，而且车身侧翼最好平拍在墙面上，你会发现这可允许更快的进弯速度，虽然车身会有些小损坏，但通常不会影响整体性能。同样建议玩家在练习模式中多练习蹭墙角度和速度，而且一定要打开自己刚刚跑出来的“鬼影”，以便进行比较，看看哪些墙面“利用价值”最高，哪些墙面会卡住车身。

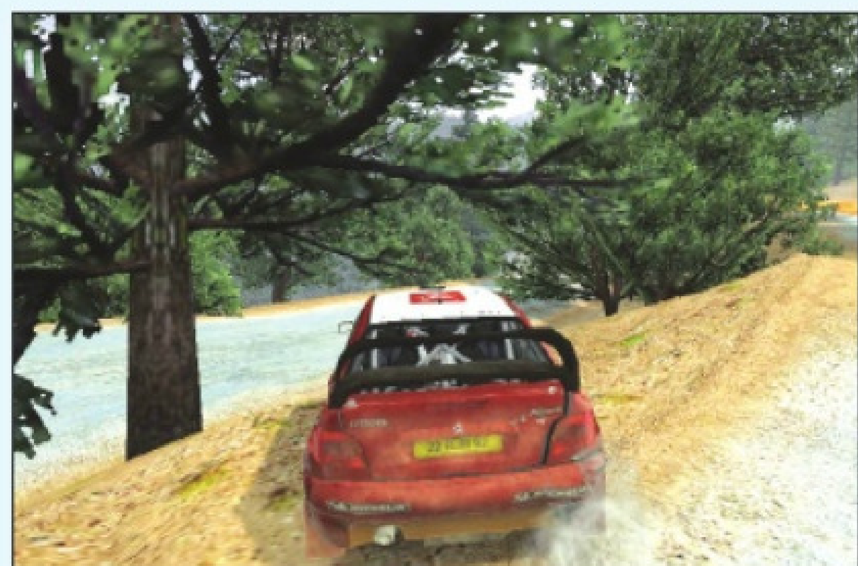
这就是前文一直称其为“赛段”而不是“赛道”，前者英文是Stage，后者英文是Circuit的原因，二者意思不一样。既然拉力赛段并不是专为赛车而修建，那么许多弯道肯定带有偶然性，这些乡间道路很可能在古代就存在，随着路人的行走和马车的碾压逐渐形成今天的模样，而这恰恰是产生模糊弯的原因。这种弯两旁的树木、灌木、排水沟和石块呈不规则状，里出外进，参差不齐，车手在入弯前要预先构想出一条合理过弯走线，或者在练习模式中以很慢的车速把模糊弯详细勘察一遍，注意是很慢的车速，这样才能看得清楚，实战中车手要按照既定路线过弯，不要受混乱弯形和两旁杂物的影响。模糊弯很锻炼车手对弯道的理解能力，重要的是本质，而不是表象。



直角弯第3步：加速出弯

第16讲：如何理解“合法作弊”与“非法作弊”？

“非法作弊”肯定是违背电子竞技原则的，那么“合法作弊”是否也属于犯规行为呢？让我们先了解一下游戏中的“合法作弊”都有哪些形式——首先，你可借助道路两旁土坡或雪堆的反弹力快速过弯，我们把这个动作叫“蹭边儿”，这时赛车可用更快的速度进弯，正常情况下刹



在回头弯抄近道将被判犯规

除了上面谈到的“蹭边儿”和“蹭墙”，“合法作弊”还包括“抄近道”。“抄近道”一般分为3种：第1种近道其实就是弯道内侧的空地，玩家可一切而过；第2种近道藏在弯道内侧的树丛里，玩家可直接穿过树丛过弯；第3种近道藏于连续弯或蛇行弯，玩家要在树丛中找到一条最直接而且最安全的路线。第2种和第3种近道虽然可节省时间，但要求精确的切弯技术。注意不要在回头弯抄近道，否则会被判犯规，你不得不重过一遍，非常耽误时间。总体而言，笔者认为玩家有权使用“合法作弊”，任何一个车手都追



求更快的速度和更少的用时，只要游戏程序不判犯规，那么玩家的过弯方式就是合法的。

第17讲：如何理解“全力以赴”和“适可而止”？

提高驾驶技术的前提是认真专注，一般来说在一条赛段至少应连续开上10次或更多，在这期间如果你的训练被长时间打断会影响训练质量，也就是说你对赛段的记忆还没有完全储存在大脑里，因此训练应该有一定持续性，这样才能给大脑、小脑和神经系统以足够的刺激并促使其形成条件反射。不过，持续练习是在你能不断刷新赛段最快成绩并且训练热情较高的情况下，然而当你越接近极限，你的失误就会越来越多，这时你的训练热情开始衰退，成绩也开始下降。这时应及时暂停，就像NBA教练在球队遇到挫折时及时叫停一样，如果在这种情况下继续跟游戏较劲儿，那么其后你所做的一切努力很可能是徒劳无益的，不仅浪费体力、精力和时间，而且有可能使错误驾驶动作形成习惯，以后每当你到达那些容易导致错误的弯道时都会出现技术问题或心理问题。给你的忠告是：当遇到暂时解决不了的挫折时应以一种适可而止的心态暂停训练，然后可先干其他事，例如写作业、体育运动、上网或看电视。几小时后或第2天当你再次进入游戏时，你的智力和反应力将得到“刷新”，就像一台重新启动的电脑，你会不自觉地在大脑中“删除”以前的错误动作，然后探索新的正确的驾驶技术。



过S弯的第1弯应贴着内弯且速度略慢

第18讲：到底玩“职业模式”，还是玩“计时模式”？

如果你已打穿大部分比赛或赢得所有赛段，接下来该怎么玩呢？是提高难度重新玩一遍“职业模式”，还是深入每一条赛段探索这条赛段的极限？如果你玩赛车游戏只是为了娱乐，那么不妨继续玩“职业模式”，如果你想真正提高自己的驾驶水平，那么还是应该更多练习“计时模式”。其实“职业模式”的基础仍然是“计时模式”，在这种模式里你可深入探究驾驶技术和驾驶规律，只有彻底拆解一条赛段才能使自己的驾驶层次上一个新台阶。对于高手来说，“职业模式”倒不过是调剂训练内容的一种手段，如果你完全熟悉赛段和相关驾驶技术，那么玩“职业模式”会顺利拿到冠军，这有利于建立你的成就感。相反“计时模式”是永无止境的，它使你不断提高水平，最终，你可将自己的训练成果应用于网络实战，届时你可击败绝大多数网络对手。

第19讲：到底是“单独训练”，还是“联网实战”？

《柯林·麦克雷拉力2005》既是一款单机游戏，也是一款网络游戏。一些玩家玩单机时间过长，虽然使水平有所增长，却有可能使自己只是在重复以往的驾驶习惯，这导致的结果是成绩达到一定程度后就难以再提高，而且这往往容易使自己误以为已接近甚至达到了最高水准，殊不知山外有山，直到有一天上网对战，你会发现自己的“极限”成绩与高手还有3～5秒的差距。如果你能亲眼目睹高手的驾驶动作，你会看到一些前所未见的驾驶技术，你甚至一时间无法理解这种技术的内在原理。在这里提醒那些仍在“闭门造车”的玩家，要不断把自己的训练成果应用到网络实战，这样才能使自己不断吸收其他高手的驾驶成果。



过S弯的第2弯要用足路面且速度略快

第20讲：接近极限，还是突破极限？

这是矛盾而辩证的一对难题，大胆和谨慎本来就是难以调和的。通常来说，我们可这样理解这个问题，那就是在实战中应接近极限，而在训练中应突破极限。只有在训练中不断推进极限，你才能在实战中即使拿出9成功力依然能取胜。极限是相对的，赛车世界中没有绝对的极限，只有墨守成规和重复过去。只要你重复过去，那就意味着永远无法提高，而且还有可能使自己误认为已到达极限。赛车游戏锻炼一个人的探索能力，赛车玩家是一群不知满足的人，而且他们认为超越极限是一件快乐的事。当一个人感到快乐才能自然而然具备一种积极进取的心态，这种心态不是强求得来的，它实际上是一种人生观的体现，而赛车正是一种人性化的游戏，它可使你不断“刷新”自我，并从中获得一种超脱的快乐。

《工人物语——先王的遗产》新手指南

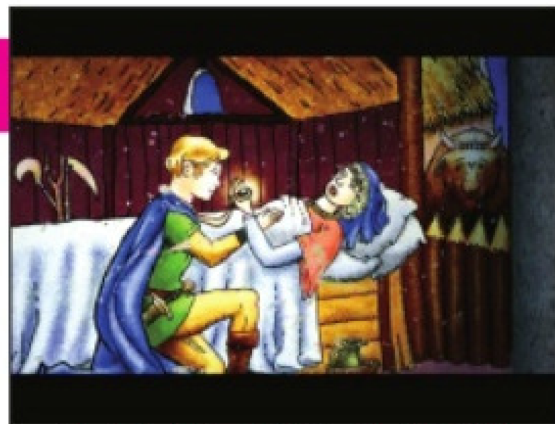
THE SETTLERS HERITAGE OF KINGS

■贵州 yago

《工人物语》算得上是模拟经营类游戏的老前辈，这次由育碧代理，BlueByte开发的第五代作品《先王的遗产》一改原先以策略经营为主的特色，游戏中RTS战斗的比重明显增强，童话色彩浓厚的工人逃难剧情也变成了对抗黑暗的英雄传奇，再加上全新打造的华丽3D引擎，使这部游戏完全变成一款中世纪风格的RTS。

操作界面介绍

进入游戏后，可看到画面左上角有5个菜单按键，分别是系统、外交、贸易、任务和状态。在系统菜单中可选择存取档、退出等系统功能；在外交菜单中能看到本关己方与其他各方势力的关系；贸易主要用于从盟友那里以资源物换购战斗单位；任务菜单内有本关各项任务目标的详述，任务项前打✓的表示已完成，前面如果是黄色惊叹号的则表示还未完成。右边正中央位置的日晷盘是个计时器，当120秒的倒计时归零时，村民需交纳税金，士兵领取薪水，然后日晷盘重新开始倒计时。如果看不太



欧式古典风格漫画交代剧情



任务提示界面

良 总评7.3	
制作	Blue Byte
发行	Ubisoft
载体	CD×2
类型	即时战略
语言	英文/德文
环境	Win98/Me/2000/XP

文化、包容性：7.5　上手精通：6.5　画面：8.5　音效：8.0　创新：6.0　剧情：7.0

配置要求
- CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
- 内存：256MB
- 显卡：32MB以上
- 硬盘：1.5GB


战斗间隙有大量RPG成分


滂沱大雨严重影响能见度


近距离观看群殴场面

明白可按F8打开倒计时的数字显示模式。日晷盘右侧有7个小圆孔，左边第一个是村民头像，下面的数字表示当前闲暇人数和村民总人数。右边6个圆孔代表6类不同兵种，选择有图标的圆孔点击可选取一支相应类型的战斗部队。再往右是6个大圆孔，分别代表可供选择的6名己方英雄人物。当玩家框划鼠标选取包括英雄在内的多类型混编部队时，画面右侧会竖列出现该部队的兵种类型图标，点击其中某个图标就能选取部队中相应类型的单位。

画面左下角为RTS必不可少的雷达，雷达框左下3个小按键依次为正常显示模式、资源点显示模式和战术显示模式，右边问号键是帮助热键，选中某个单位或某座建筑后再点它可得到相关提示。右侧竖列清单为己方资源情况简表，最上是银币，下面如果是带加号的绿色数字就表示收入大于支出，如果是带减号的红色数字则意味着入不敷出，需要压缩开支或开辟财源。接下列出的5类资源物依次为陶土、木材、石料、铁矿和硫磺，最下方的3排图标是村民的积极性指数、人口配额和食宿指数。在游戏中食宿指数栏会不断闪烁，如果房子图标或苹果图标后出现数字，那就表明有这个数量的村民还没有解决食宿问题，需要尽快修造更多住所或农庄，否则生产效率会大受影响。

当玩家选取建筑物或单位时，正下方将出现不同功能菜单。以村庄的核心城堡为例，选取后能看到四角各有4个图标按键，左上是招募村民，右上是升级城堡级别，左下是升级村民技能，右下是摇动警铃，当敌人逼近村子时点它就可让附近村民躲入城镇中心或作坊中进行抵抗。中间的5个按键代表5种不同级别的税率，要村民们欢喜还是暴动都随你选了。初期作为硬通货的银币主要来源于税收。税率按键下的第一排数字代表当前出工的村民人数，等号后面是他们所能产生的税收金额；第二排是当前服役的战斗单位人数和他们需要领取的薪金数，两数字之差才是村庄最后的净收入。功能菜单右侧是建筑物或单位的生命值，下面的小盾代表防御值，双刀代表攻击力，最右下角是当前选中目标的放大图像，玩家可借此轻松判断是否选中了自己需要的目标。



建筑设施一览

建筑名称	英文名称	修建条件	升级建筑	英文名称	修建条件
炼金室	Alchemist's Hut	炼金术	实验室	Laboratory	冶金术
银行	Bank	印刷	金库	Treasury	图书馆
兵营	Barracks	征兵	要塞	Garrison	滑轮吊
砖匠铺	Brickmaker's Hut	建造	砖厂	Brickworks	合金术
礼拜堂	Chapel	读写	教堂	Church	印刷
			大教堂	Cathedral	图书馆
陶土矿井	Clay Pit	无	陶土作坊	Clay Gallery	转轮
			陶土矿山	Clay Mine	化学
学院	College	无	大学	University	完成50%的学院科研项目
畜栏	Enclosure	战术	马厩	Stables	养马
农庄	Farm	无	磨房	Mill	转轮
			田庄	Estate	建筑学
铸造厂	Foundry	冶金术	火炮厂	Cannon Factory	化学
铁矿井	Iron Pit	无	铁器坊	Iron Gallery	转轮
			铁矿山	Iron Mine	化学
城堡	Keep	无	据点	Stronghold	无
			堡垒	Fortress	3座冶炼建筑
住所	Residence	无	村宅	Cottage	建造
			房屋	House	建筑学
锯木厂	Sawmill	建造	伐木厂	Lumber Mill	滑轮吊
靶场	Shooting Range	军备	弓手营	Archery	滑轮吊
铁匠铺	Smithy	炼金术	大铁匠铺	Blacksmith	合金术
			终极铁匠铺	Finishing Smithy	冶金术
石匠铺	Stonemason's Hut	转轮	石材店	Mason's Shop	滑轮吊
石矿井	Stone Pit	无	石作坊	Stone Gallery	转轮
			石矿山	Stone Mine	化学
库房	Storehouse	读写	市场	Marketplace	贸易
硫磺矿井	Sulphur Pit	无	硫磺作坊	Sulphur Gallery	转轮
			硫磺矿山	Sulphur Mine	化学
村中心	Village Center	无	镇中心	Town Center	读写
			城中心	City Center	贸易
哨塔	Watchtower	建造	弩塔	Ballistatower	转轮
			炮塔	Cannontower	冶金术
天气塔	Weather Tower	天气预报			
天气工厂	Weather Plant	气象学			

常用热键说明

F1～F5：菜单热键
F6：快速存盘
F7：快速提盘
F8：显示倒计时刻
F12：关闭游戏音效
Pause：暂停
PrtScr：截图
Esc：取消
C：聊天
T：同队聊天
Ctrl+数字键：建立编队
数字键：选择编队
,键：选择最近的村民
.键：选择最近的空闲村民
;键：选择最近的战斗单位
空格：画面返回上一事件现场
Ins/Del：旋转视角
PgUp/PgDn：放大或缩小画面


矿井开工了！


学院里有一帮行为怪异的学者


矿井工人的食宿问题还未得到解决


这个石矿井中有5名工人作业

英雄角色介绍

Dario（主角）：本作的主人公，生长于Thalgrund村，一向为人正直敬老爱幼，丝毫不知自己居然是旧帝国王位的合法继承人。技能：鹰之眼（Eye of the Falcon）——放出鹞鹰侦察指定地点；保护圈（Protect Units）——周围敌人会被吓跑；鹰眼术（Falcon Sight）——放出鹞鹰自动探察周围情况。

EREC（旧帝国骑士）：与Dario一同长大的玩伴，这个大陆上最勇敢的骑士，长年在外征战的他为了朋友特地赶回来对抗邪恶。技能：力量光环（Aura of Strength）——提高周围己方战士攻击力；大漩涡（Maelstrom）——对周围所有敌人同时发动强力攻击。

Pilgrim（武器专家）：这位英雄来自一个矿工家庭，年轻的火药专家，尽管天生厌恶规则和命令，却是Dario的忠实战友。技能：爆破术（Plant Bomb）——在指定地点引爆炸弹，可借此发现资源或道具；自动炮（Spring Cannon）——架设可自行射击的火炮，不过弹药有限。

Salim（幻术师）：富有传奇色彩的撒尔逊人，不但精通异术，战阵上也能挥刀杀敌，更难得的是天生机智果敢。技能：治愈术（Heal）——恢复周围友军的生命值；埋陷阱（Lay Trap）——在指定地点埋设陷阱待敌入瓮。

Ari（强盗骑士）：在强盗和山贼中长大的弃儿，箭法如神，据说也有王族血统，但这位美女的身世完全是个谜。技能：伪装术（Camouflage）——变为敌人无法觉察的隐形状态；召唤同党（Call Bandits）——叫来一群盗贼帮忙。


从左至右：强盗骑士、旧帝国骑士、主角、幻术师、贤者、武器专家

军用单位一览

单位类别	单位名称	英文名称	所需条件
剑兵	短剑兵	Shortswordsman	兵营
	宽剑兵	Broadswordsman	兵营和铁匠铺
	长剑兵	Longswordsman	要塞
	重剑兵	Bastardswordsman	要塞和堡垒
矛兵	长矛兵	Longspearman	兵营
	长枪兵	Lancer	兵营和锯木厂
	战矛兵	Warlancer	要塞
	战戟兵	Halberdier	要塞和堡垒
弓兵	短弓手	Shortbowman	靶场
	长弓手	Longbowman	靶场和锯木厂
	轻弩手	Crossbowman	靶场
	重弩手	Arbalestbowman	靶场和堡垒
轻骑兵	马弓手	Mounted Shortbowman	畜栏
	马弩手	Mounted Crossbowman	马厩
重骑兵	短剑骑兵	Mounted Shortswordsman	畜栏
	战斧骑兵	Mounted Battleaxeman	马厩
轻火炮	铜炮	Bronze Cannon	铸造厂
	铁炮	Iron Cannon	火炮厂
重火炮	轰击炮	Bombard	铸造厂
	攻城炮	Siege Cannon	火炮厂

Helias（贤者）：Dario的伯父，旧帝国的先王，奉天命让位于弟弟Keron，乱世中力图重振旧帝国辉煌。技能：劝降（Persuasion）——说服指定敌人弃暗投明；祝福术（Blessing）——提升周围友军防御力。


野外巡游中的Dario王子

Kerberos（黑骑士）：怀着对父亲Helias的不满，黑骑士唯一的人生目标就是登上旧帝国王座，为此他可不择手段。技能：恐惧光环（Aura of Fear）——降低周围敌人的战斗力；地狱咆哮（Hellshout）——吓跑身边的敌方单位。

Mary De Mortfichet（骗术大师）：这位统治着Kaloix城堡的女伯爵不但精明而且冷酷无情，虽与Mordred沆瀣一气，不过只要有利可图她随时可翻脸不认人。技能：攻心术（Demoralising）——降低敌方单位的攻击力；施毒术（Poison）——致使施法范围内的敌单位中毒。

VARG（无畏者）：北方野蛮人部落的首领，手下有一帮同样视死如归的蛮族战士，在他们的字典里没有“害怕”和“懦弱”这两个词。技能：召唤狼群（Wolf Pack）——召唤狼群协助战斗；野蛮狂怒（Berserk Rage）——强化己方单位攻击力，但防御也会下降。



民用单位一览

单位名称	英文名称	工作地点	作用
炼金师	Alchemist	炼金室	提炼硫磺研究天气
砖匠	Brickmaker	砖匠铺	生产各种陶土砖瓦
工程师	Engineer	天气厂	维护改变天气用的机器
农夫	Farmer	农庄	生产食物
铸造师	Forger	铸造厂	生产各种大炮
矿工	Miner	矿井	采掘矿产资源
牧师	Priest	礼拜堂	祝福村民提高士气
锯木工	Sawmiller	锯木厂	加工木料
学者	Scholar	学院	研究新科技
铁匠	Smith	铁匠铺	打铁造兵器盔甲
石匠	Stonemason	石匠铺	加工石料
商人	Trader	市场	专营买卖承接订单
银行家	Treasurer	银行	管理财政

科技技术一览

技术名称	英文名称	研究建筑	技术成果
炼金术	Alchemy	学院	可建造炼金室和铁匠铺
合金术	Alloying	学院	铁匠铺、砖匠铺可升级
建筑学	Architecture	学院	磨房和村舍可升级
滑轮吊	Chain—Block	学院	靶场、兵营、石匠铺和锯木厂可升级
化学	Chemistry	学院	资源作坊可升级为矿山，铸造厂升级为火炮厂
征兵	Conscription	学院	可建造兵营
建造	Construction	学院	可建造锯木厂、砖匠铺和哨塔，住所也可升级为村舍
转轮	Gear Wheels	学院	可建造石匠铺、农庄，矿井和哨塔可升级
养马	Horse Breeding	学院	畜栏可升级为马厩
图书馆	Libraries	学院	银行和教堂可升级
读写	Literacy	学院	可调整税率，建造礼拜堂、库房、村中心可升级为镇中心
冶金术	Metallurgy	学院	可建造铸造厂，大铁匠铺、弩塔和炼金室可升级
印刷	Printing	学院	可建造银行，礼拜堂可升级为教堂
军备	Standing Army	学院	可建造靶场
战术	Tactics	学院	可建造畜栏，部队可排列阵形
贸易	Trading	学院	库房和镇中心可升级
火药	Gunpowder	炼金室	增加火炮射程和命中率
急射	Heated Shots	炼金室	增加火炮杀伤力
气象学	Meteorology	炼金室	可建造天气工厂
天气预报	Weather Forecast	炼金室	可建造天气塔
链甲	Chain Mail	铁匠铺	提高剑兵与重骑兵防御
铸铁术	Iron Casting	铁匠铺	提高剑兵与重骑兵防御攻击力
皮甲	Leather Mail	铁匠铺	提高剑兵与重骑兵防御
铁匠大师	Master Smith	铁匠铺	提高剑兵与重骑兵防御攻击力
衬皮	Padded Leather	铁匠铺	提高弓手、轻骑兵与矛兵防御
板甲	Plate Harness	铁匠铺	提高剑兵与重骑兵防御
厚皮	Reinforced Leather	铁匠铺	提高弓手、轻骑兵与矛兵防御
软甲	Soft Leather	铁匠铺	提高弓手、轻骑兵与矛兵防御
锥头箭	Bodkin Arrow	锯木厂	增加弓手、轻骑兵攻击力
缀羽	Fletching	锯木厂	增加弓手、轻骑兵的射程和攻击力
旋磨工艺	Turnery	锯木厂	增加矛兵攻击力
硬木	Wood Hardening	锯木厂	增加矛兵攻击力
城卫队	City Guards	据点	增加建筑物视野
织布	Loom	村中心	提高村民和工人的防御值
高级鞋	High—Quality Shoes	村中心	提高村民和工人的移动速度
马蹄铁	Horseshoeing	畜栏	提高骑兵单位移动速度
改装车架	Improved Undercarriage	铸造厂	提高火炮移动速度
石工术	Masonry	石匠铺	提高建筑物防御值
行军	Marching	兵营	提高剑兵和矛兵移动速度
弓术大师	Master Bowman	靶场	提高弓手射程和命中率
追踪术	Tracking	城堡	增加村民视野

世嘉恐怖射击游戏经典名作“死屋三部曲”的第三部《死亡之屋Ⅲ》(The House of The Dead Ⅲ)于2005年2月从XBOX平台移植到了PC平台上，喜爱恐怖游戏的PC玩家们又可以体验到那毛骨悚然的刺激感。比之前一代游戏，本作在流程上有所简化，但在交火激烈度上有所增强，玩家在游戏中将领略到和怪物战斗时带来的淋漓尽致的破坏感，正如世嘉欧洲部经理Mike Hayes所说：“《死亡之屋Ⅲ》将给玩家带来犹如街机般的超一流快感，玩家将会感到，怪物的数量、动作以及杀伤力都是前所未有的强。”也是为了展现出《死亡之屋Ⅲ》所带给玩家的这种强烈的冲击力，我们特别制作了这篇以图片为主的攻略。另一方面我们也希望能够通过这篇攻略，使各位玩家在紧张作战之余对本游戏的故事情节有更准确的了解。

本作背景故事讲述的是不明原因的病毒造成全球恐慌，前AMS顶级探员Thomas Rogan(第一集中的英雄)前去查明病毒事件的背后真相，不幸的是Thomas Rogan失踪了。他的女儿Lisa Rogan，一个拥有智慧和勇敢的女孩在Thomas Rogan的同事G的帮助下，进入死亡之屋追寻父亲的足迹，并使事件真相慢慢浮出水面……



死亡之屋Ⅲ

■晶合实验室 北四环组

第0章 回忆 Reminiscence









良	总评 7.1
制作	Wow Entertainment
发行	SEGA
载体	CD×1
类型	射击
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/XP

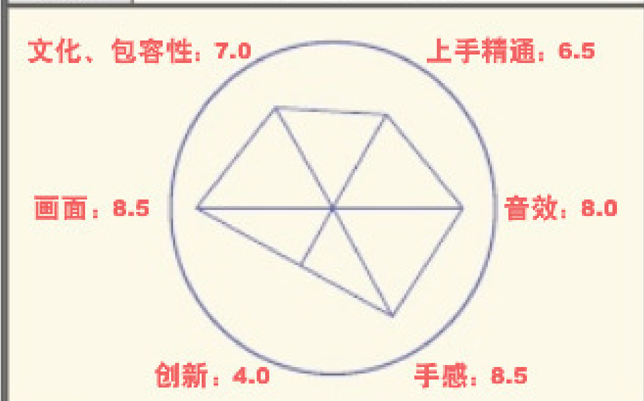
文化、包容性：7.0　上手精通：6.5　画面：8.5　音效：8.0　创新：4.0　手感：8.5

配置要求
CPU：Pentium 4 1.2GHz
内存：256MB
显卡：32MB以上
硬盘：450MB









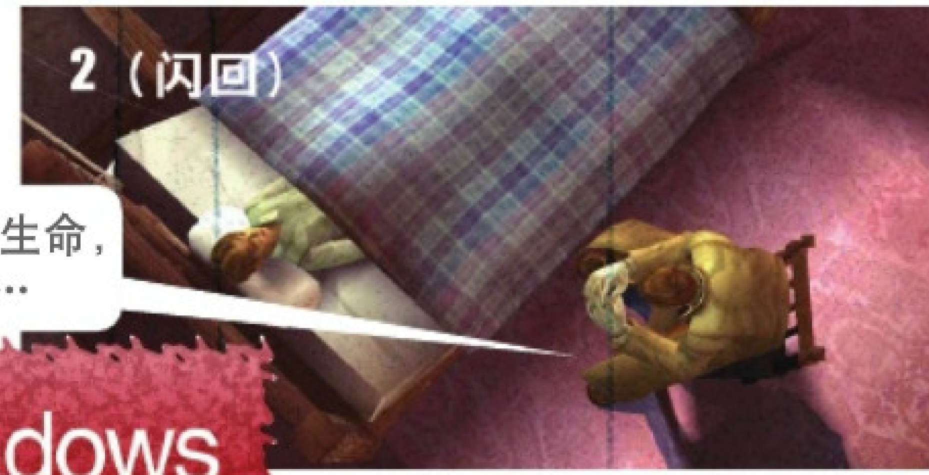












第1章 暗影追踪 Chasing Shadows

两周后

3

Lisa Rogan——Rogan的爱女

G——Thomas Rogan在AMS的同事

4

和Rogan失去联系已经两周了，不能再等下去了。准备好了吗Lisa？

5

我答应母亲带他安全归来……

6

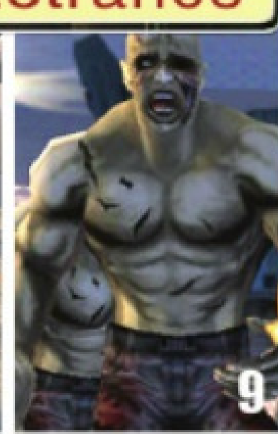
出发！

入口 Eetrance

停车场 Parking













DANGER



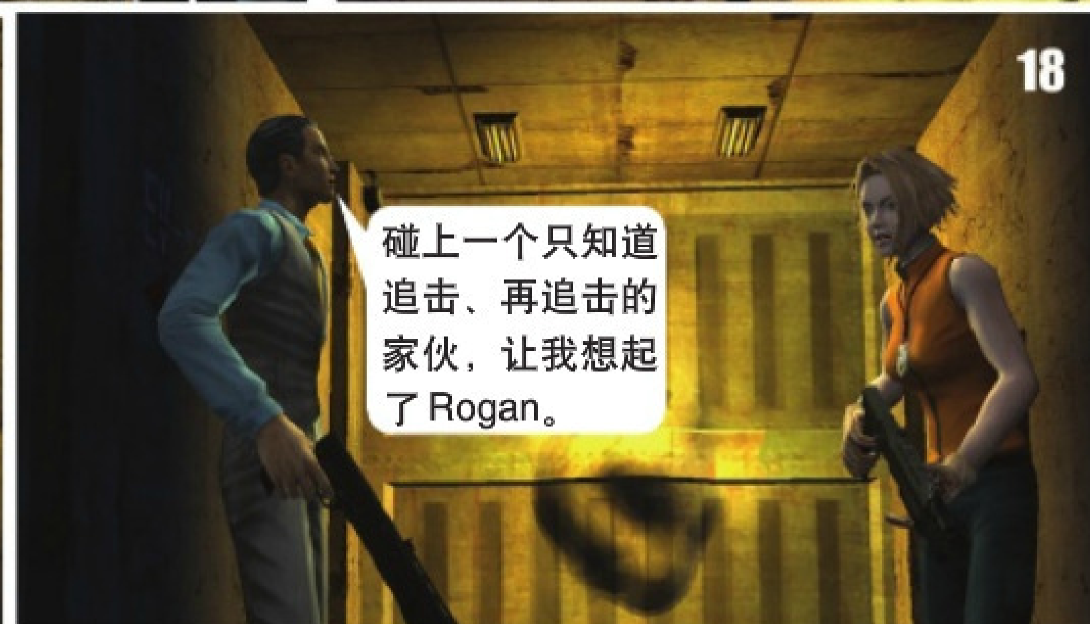






甩开它！冲过那道门！！！







第2章 困惑 Bewilderment

第3章 感官混乱 Sensory Chaos





三层生物实验室 L3 BIO Lab









二层生物种植园 L2 BIO Plant



















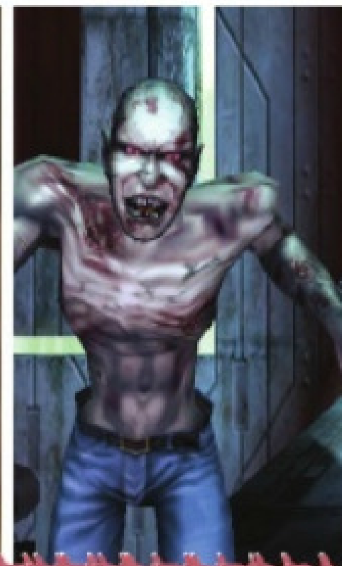






第4章 终极挑战 Ultimate Challenge







第5章 命运之轮 Wheel of Fate

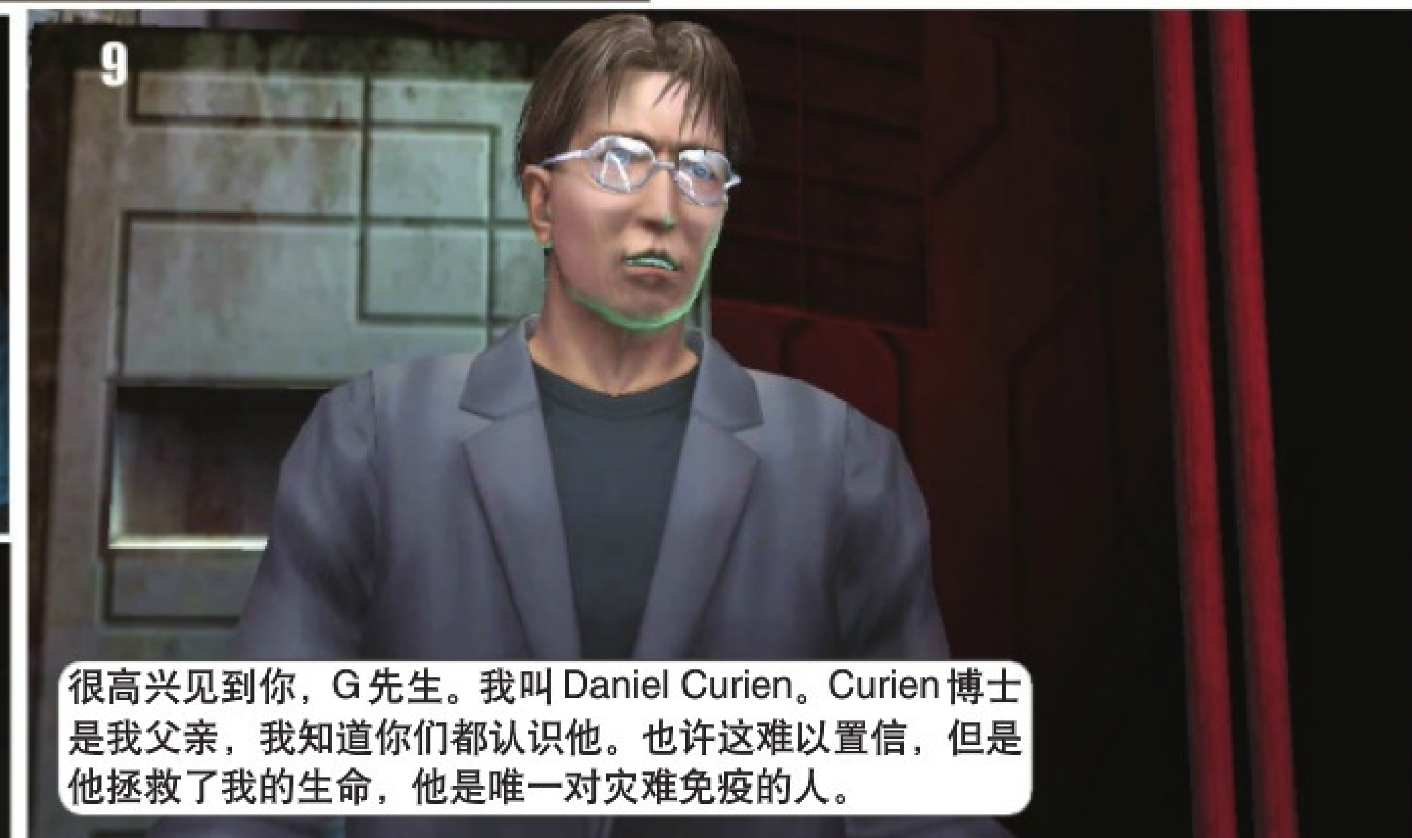










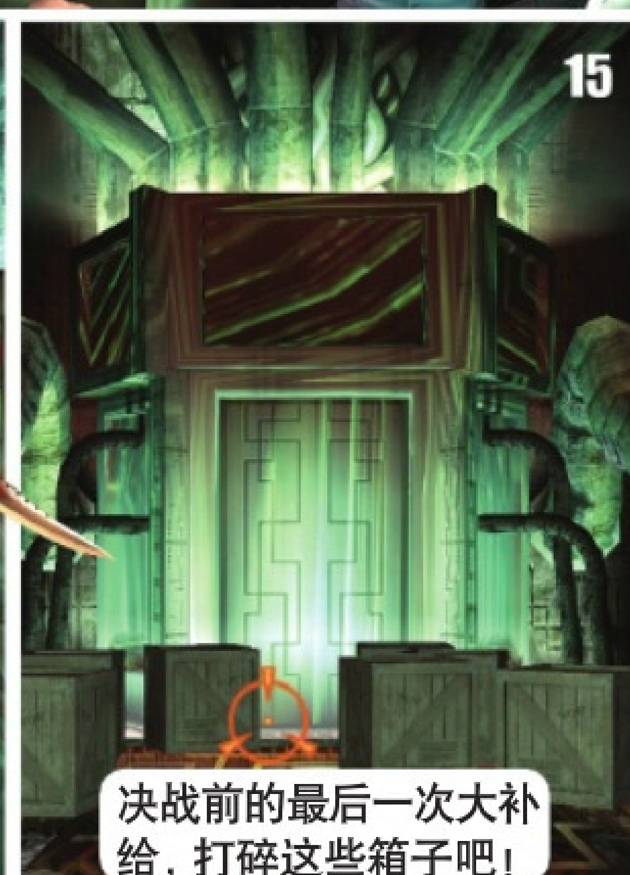


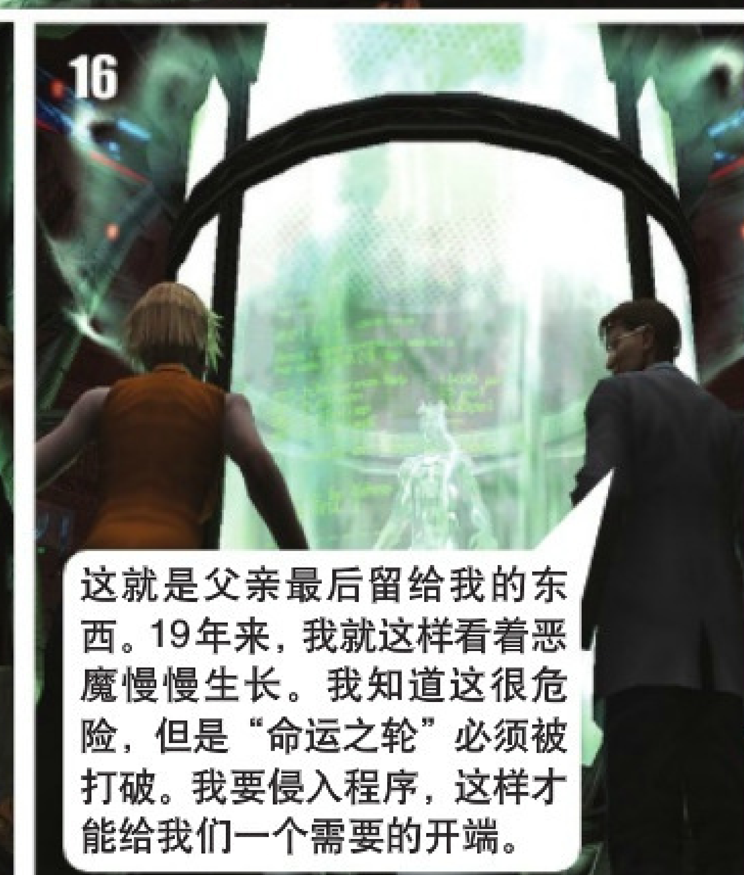






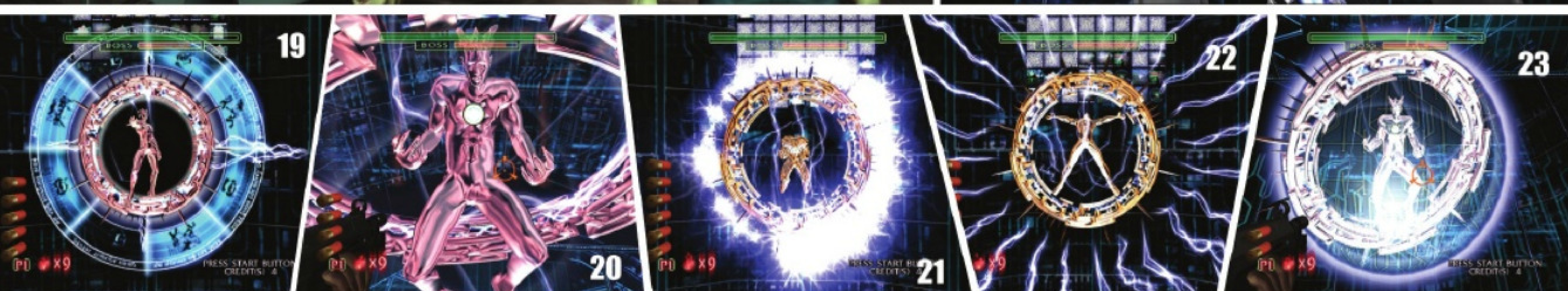







我只是想问问……你确定要和你的父亲为敌吗？”
未来属于活着的人，我准备穷竭一生来担负父亲的罪恶。
17


命运之轮
我是Curien。我将毁灭一切，然后让一切重生。
18

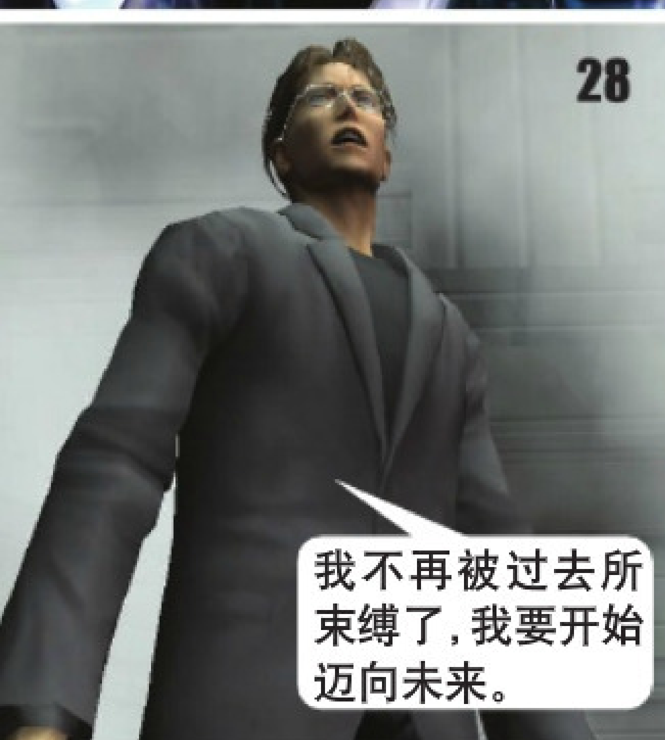

19
20
21
22
23


24
这就是你们人类想要的世界……这个世界是过剩的，你必须明白！Daniel，你需要我！

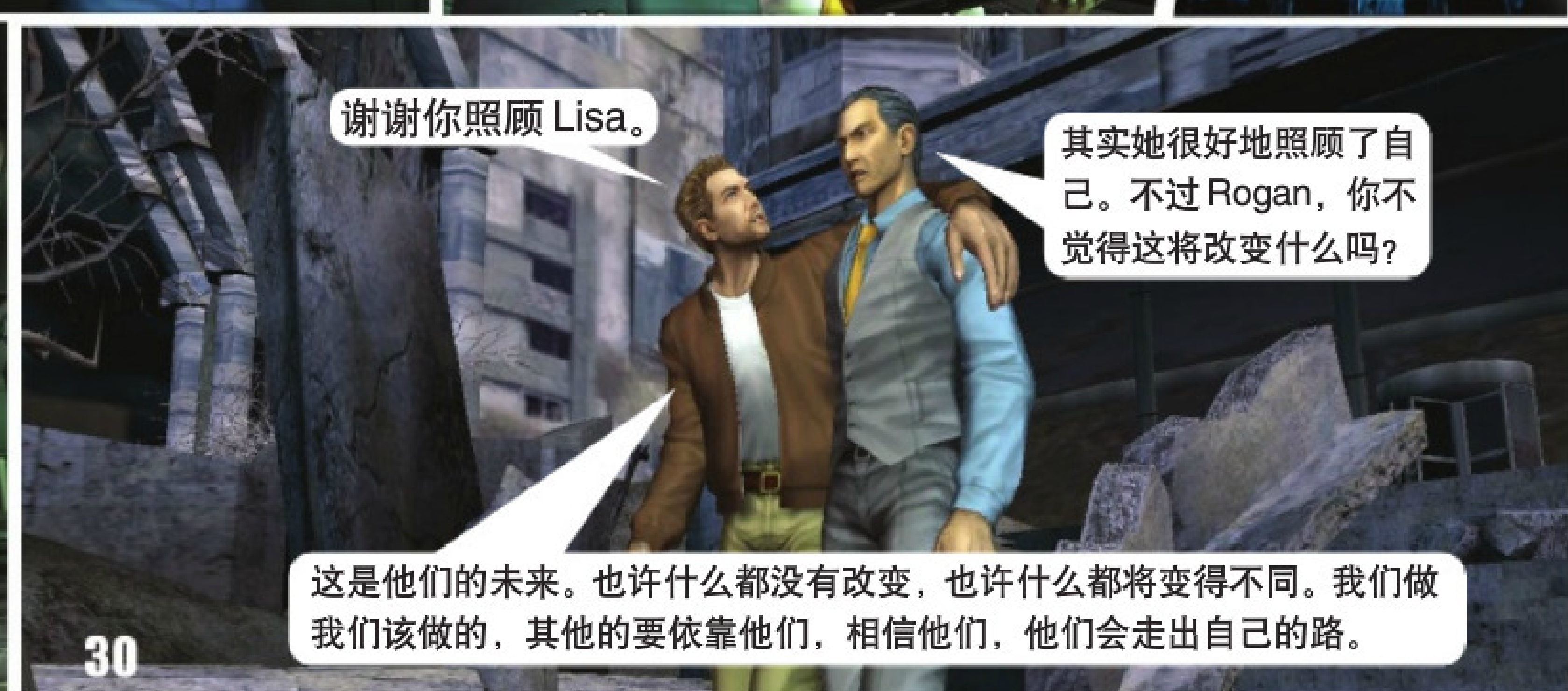

25
这是我们的未来，由我们自己来掌握！！


26
你担忧的真是太多了，你不是我父亲！
开火！！


爆！
27


28
我不再被过去所束缚了，我要开始迈向未来。


喂，走吧，他们都在等我们。
29


谢谢你照顾Lisa。
其实她很好地照顾了自己。不过Rogan，你不觉得这将改变什么吗？
这是他们的未来。也许什么都没有改变，也许什么都将变得不同。我们做我们该做的，其他的要依靠他们，相信他们，他们会走出自己的路。
30


31
呜……呜……
你怎么了？


我已经做了我必须要做的事情，告诉我，我的余生会怎样？
32


你在说些什么？
33
啊！
Daniel的脸瞬间变成了恶魔的面孔……
End

编外杂谈

说件我亲身经历的事儿吧。

话说那日，我刚刚经历了来回65个小时的火车旅行，疲惫地从大漠归来，即将回到我在北京的家。这一来一去都赶上春运高峰，正当我一边爬楼梯一边慨叹此行的无比顺利时，奇迹出现了：我习惯性地用膝盖顶着防盗门把门锁打开，可那扇门却纹丝不动地粘在门框上，一点也没有即将开启的迹象。哦，不可能吧。我徒劳地拽着门把手向外拉了几下，门给我吃了颗定心丸——我就是不开呀！怎么回事？我脑门子上一下出了好几身汗。居委会大妈干的吗？小偷光顾过吗？难道，难道会是……一个不祥的预兆升起在我的心头。我忙掏出手机向我的室友Looker确认。“哦，我想，我想我们都离开那么久，那样更保险些。”Looker在电话那头万分歉意地说。答案：为了更保险，Looker哥哥把防盗门上两把锁都锁了个严实，可我们平时也就锁一把锁而已，所以我就只带了……好吧，我的朋友，我想你也帮不了我什么，此时你正在一个距我至少1000公里的地方，还有40个小时才能出现在我面前。

于是20分钟后一家开锁公司的雇员如约而至。他们一伙两人。为首一个身材瘦小，面容好像大家熟悉的那位“鼓上蚤”时迁。显然他不下手，至少现在不下手吧，我想，只是歪在楼梯扶手上打量着我。另一位厚道得多，他给了我一个生铁式含蓄而暧昧的微笑，说声你好，然后就蹲下麻利地对付起那道门锁。我突然有种时空错位的感觉，好像我在家里浑然不觉，而门外却是这番热火朝天的景象。我愣了有几十秒钟，然后心想和“时迁”大哥聊几句吧，正欲开口，门吱呀一声就开了。真快！我还从没亲身体验到一道锁竟有如此之脆弱。错愕之间我交了三位数的“开门费”，目送二位大哥离去，然后回家把所有的锁都拧上扣死，还搬把椅子顶在门背后权当个心理安慰，一夜辗转难眠……

后来自然没什么事儿。想想就是那个老理儿，锁只防君子不防小人，为人不在于能做什么，而是看他想不想去做。写到这儿想起我采访几位“虚拟富豪”的时候，每个人都对网络游戏里的盗号、欺骗、恶意PK等行为深恶痛绝，每个人也几乎都有上当受骗的经历。虚拟世界里似乎比现实中更容易受伤，对于那些在现实世界里不太顺利而将精神所属都寄托在网络游戏中的玩家来说尤为如此。06期是春节过后我们制作的第一期杂志，新年希望有新气象，祝大家在鸡年里能少一份不快，多帮帮别人，玩得更开心。

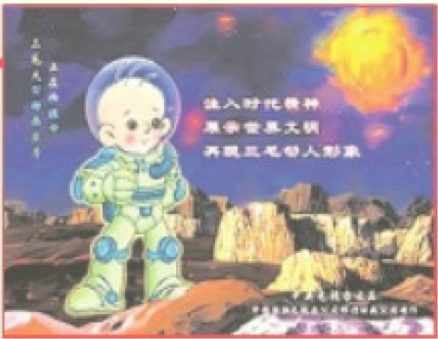
大漠小虾
xiah@popsoft.com.cn

双周回眸

双周事件：盛大网络突然入股新浪

“收购新浪”，被媒体称为“10年来中国互联网最富震撼性的资本游戏”在2月19日得到证实。盛大与其控股公司Skyline Media Limited通过在二级市场交易，以现金与股票转换的方式购买了新浪19.5%的股份，成为新浪公司的最大股东，总交易额为2.3亿美元。盛大入股之后，由于新浪原先大股东的股份并未减少，如果联合行动，盛大没有足够的控制权，因此有消息说，盛大可能会进一步收购新浪的股份。盛大入股新浪不论出自何种目的，似乎都像陈天桥自称的那样，盛大“不只是一家网络游戏公司”。

双周人物：三毛

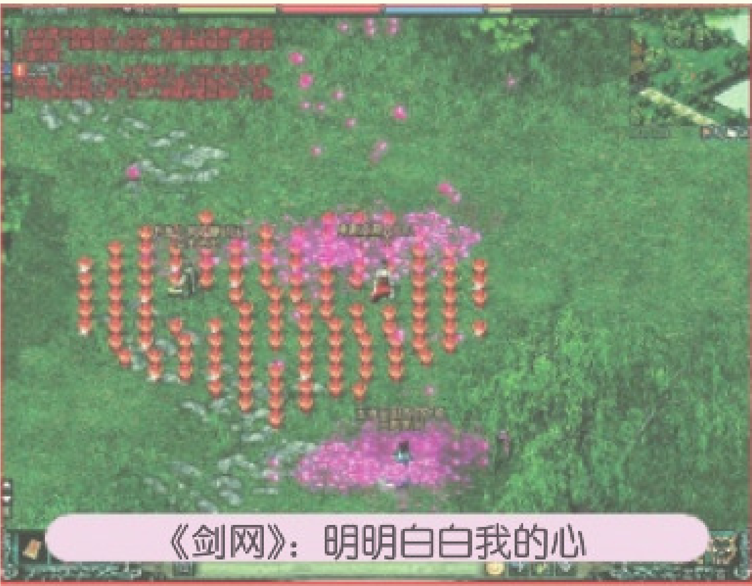


听说三毛摇身一变，变成了网络游戏《太空历险记》里的人物。据开发公司透露，将于6月推出的这款网游中，三毛头上的三根毛将成为他的“独门暗器”。在外星人妄图统治地球之际，被选为太空战士的三毛，配备了一套精良的太空服战士装，还有一架崭新的宇宙飞行器，他将为保卫地球立下汗马功劳……

双周图片：创意情人节



《飞飞》：你可以做我的情人吗？



《剑网》：明明白白我的心



PSOBB：节日的广场装饰大不同

2月14日这天，几乎每款网络游戏中的活动都进行得热火朝天，每个服务器里都飘荡着浪漫的爱意。一起来看看这个情人节厂商和玩家们都是怎么过的吧：《飞飞》推出了“浓情巧克力，浪漫有情人”情人节活动。男性角色的玩家收集够99朵玫瑰后送给女性角色的玩家，如果获得“浓情巧克力”的回赠，那男女角色双方就可以确认为“情人”关系，可以一起完成“情人任务”，获得物品奖励。《剑网》推出了“执子之手，与子偕老”活动，男女玩家组队拾取特殊的卡片，拾取到一定数量时有2个小时经验值翻倍等奖励。《梦幻之星在线——蓝色脉冲》的情人节活动别出心裁，它只允许女性角色参加，通过向蛋糕三姐妹求助后，可以制作出充满爱心的情人节巧克力，送给最亲爱的人。《仙境传说》的情人节活动最狠，男、女不同角色的玩家分2组进行PK赛，最终幸存的男玩家数是女玩家的2倍以上则男玩家获胜，反之女玩家获胜。两拨人马打得不可开交，这就叫“给你不一样的爱”。



《仙境传说》：果然是不一样的爱……

双周声音：“网游竞争就像打油井”

“目前的网络游戏竞争就像打油井，刚开始可能是随便打口井就能发财，而现在随便打井则可能被封起来。”——在谈到目前网络游戏市场的形势时，第九城市CEO朱骏如是说。他认为企业到了现阶段比拼的是综合实力，竞争是没有规律可言的，决定前途的是思考问题的方法和质量。

双周数字：15 000

来自新闻出版总署的消息说，我国今后5年将至少有300余款自主开发的大型网络游戏上市，需要专业开发人员2万多人，而目前网络游戏专业开发人员仅几千人，缺口达15 000人。据悉，新闻出版总署正计划实施中国民族网络游戏“1+10人才培养计划”。其旨在建立培养高级游戏开发人才的学院（机构），并在全国高等院校设立游戏相关专业，培养具有本科水平的专业游戏开发人才。

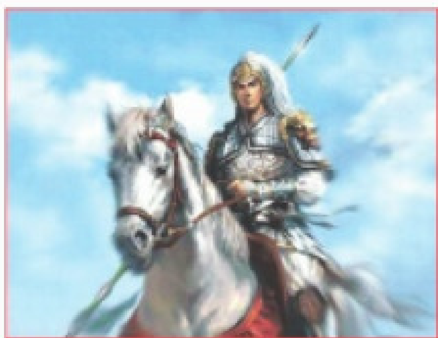
双周新锐：《滑雪2005》



继运动休闲网游《极限摩托》开始内测后，北京一起乐乐网络科技有限公司又宣布将在今年暑期推出大型3D运动网游《滑雪2005》。这款开发近两年的游戏以年轻人为目标，倡导华丽的视觉享受、流畅刺激的动作和挑战极限的快感。据悉，《滑雪2005》是一款由国际化团队开发完成的游戏产品，开发团队包括中、韩、美等国的游戏开发人才。不论这款游戏的品质如何，起码玩家又多了一种游戏选择，不会再满眼都是传统类型的“泡菜”。

海外

光荣宣布开发《三国志Online》



著名的《三国志》系列游戏的开发商光荣近日宣布在新加坡创建一个新的工作室——Koei Entertainment Singapore。Koei Entertainment Singapore预计将招收100名新雇员，从而成为在日本本土之外光荣最大的一个开发工作室。新加坡工作室的首个游戏将是以悠久的《三国志》系列为基础的网络游戏《三国志Online》（Sangokushi Online）。游戏预计于2007年在亚洲和欧美地区发售，目标为游戏发售一年内实现50万人同时在线。

《行会战争》韩美开放测试



NCsoft的最新作《行会战争》2月18日～21日开放韩国和北美服务器的公开测试。这次测试开放了游戏的序章——《艾斯卡隆王朝——毁灭之初》（Ascalon: Before the Searing）。玩家在测试当日执行游戏客户端，在弹出的页面上直接申请帐号，即可进入游戏。

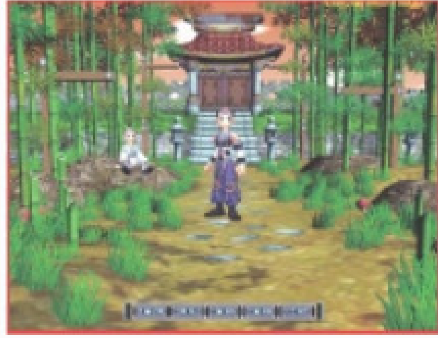
Webzen公布新作"赫胥黎"

《奇迹》的开发商Webzen最近公布了2005年预计推出的新作，其中一款名为Huxley的主视角射击网游尤其引人瞩目。这款以生物学家赫胥黎的名字命名的网游采用了新一代的Unreal 3.0引擎，就目前公布的游戏初期开发画面来看，游戏中的3D人物模型远胜于目前许多电脑单机游戏。这款预计今年第三季度推出的游戏如何在保持精致画面的同时实现流畅的多人在线，目前还不得而知。



国内

《热血江湖》落地中国



近期在韩国人气飙升的卡通武侠MMORPG《热血江湖》，已由北京一起玩网络科技有限公司正式代理，即将在中国大陆正式运营。《热血江湖》将游戏背景设定为正邪之间的冲突，正派中有道德沦丧之辈，邪派中也不乏行侠仗义之人，正派和邪派的持续斗争成为《热血江湖》中一个重要的主题。这款风格清新的游戏目前在韩国已经进入公测阶段。

《幻想春秋Online》即将内测

由金山亚丁工作室开发的MMORPG



《幻想春秋Online》即将于2005年3月开始内测。《幻想春秋Online》以春秋乱世下散布九州的炎黄子孙抵抗九黎魔族的入侵为背景，画风细腻亮丽，并将开放别具一格的房屋系统和钓鱼、伐木、种田等丰富多彩的生活技能，卡通风味十足。

网游新动态

○《倚天II》于2月18日正式进入收费运营，期间开放连续5天的双倍经验和4倍掉宝活动。



○《海之乐章》新春期间开放最新战斗地图——死亡之海。玩家们可以从铁钩森林开始踏上死亡之海的探险旅途。

○《魂Online》于2月22日开放四川大区三组分服"象池夜月"、"双桥清音"和"灵岩叠翠"，通过正常程序到官网激活四川大区服务器即可登录游戏。

○《传说Online》于2月25日开始内测，增加九霾、邪灵法师和九幽真君等怪物，增加氏族、任务系统。



○音乐网游《劲乐团》于3月4日进入公测阶段。公测版本中将增加《老鼠爱大米》等中文流行金曲。

○《华夏Online》于3月12日正式进入商业化运营，玩家在2月28日预充值服务开放至正式收费期间进行预充值，可获赠游戏时间或洗点水等奖励。

○北京腾武开发中的网络游戏《功夫Online》预计在今年第三季度开始内部测试。

中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年2月上旬

1	网络创世纪——武士帝国
2	最终幻想XI——普罗马西亚的诅咒
3	希望Online——鬼马夜总会
4	新绝代双骄Online
5	天外Online
6	天翼之链3.09版
7	天外Online——水浒争霸
8	仙境传说——PS.你今天微笑了吗
9	彩虹冒险——火隐忍者卡拉
10	天堂II贰章——光彩盛年

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

1	魔兽世界
2	热血江湖
3	洛奇
4	君主
5	英雄（Hero Online）
6	天堂II
7	天堂
8	天翼之链
9	革命Online（Last Chaos）
10	仙境传说

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年2月上旬

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	天堂一卡通（天堂II）
3	网星（魔力/轩辕剑）直充
4	盛大网络游戏卡
5	金山一卡通（剑侠/封神）
6	搜狐游戏卡（刀剑）
7	仙境传说（RO）网络游戏卡
8	华义WGS游戏卡
9	千年网络游戏卡
10	航海世纪游戏点卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

又见通用引擎

业内人士谈信产部招标网游通用引擎

■本刊记者 生铁

一

在网络游戏市场近几年来的快速发展变化中，政府部门对待网络游戏的态度，一直是业内人士最为关注的，因为政府的态度在一定程度上左右着一个行业的兴衰。在网络游戏产业发展的过程中，有关部委的态度，也一直有所变化，而且是相当微妙的。



北京软件行业协会益智与娱乐分会秘书长赵津蒙，网络游戏通用3D引擎曾经的始作俑者

2004年12月28日，中华人民共和国信息产业部公布了“信息产业部2004年度电子信息产业发展基金重点招标项目中标单位”的名单。这一招标是受国家专款支持的重点推动信息产业发展的项目。招标的过程非常严格，本次招标自2004年7月12日起发出通告；9月8日至10日信息产业部专家组在审阅了收回的240份有效的投标单位的标书后进行评审；11月9日，信息产业部召开电子信息产业发展基金项目审查委员会全体会议，在听取了电子信息产品管理司关于招标工作的汇报后，确定了2004年度电子信息产业发展基金重点招标项目的中标单位。在信产部的这19个重点招标项目中，第四个项目名为“网络游戏开发平台”。中标此项目的单位共有12家，分为3个课题组，其中包括上海盛大、北京金山和侠客行等专业的游戏开发和运营企业。

这是游戏业相关的项目首次被列入信产部这一重要资金项目。

二

信息产业部的这次招标不禁使人联想到一年多以前，“网络游戏通用引擎研究及示范产品开发”、“智能化人机交互网络示范应用”两个项目被正式纳入国家“863”计划的事情来。科技部高新产业与市场化司副司长李武强当时曾经对记者说过这样的话：“目前，网络游戏发展很快，但基本上都是国外开发的软件，国内研究开发比较滞后。但如果我们不去研究，国外就会搞，所以才把它们列入‘863’计划。”



韩国尖端游戏产业协会（KESA），类似这样的单位在韩国各部委中都有设立

李副司长所谈的“国外”，很大程度上是指我们的近邻韩国。本刊在2001年就曾考察过韩国游戏业，在当时，几乎各个政府部门都下属有自己的游戏管理组织，各类协会多如牛毛，其中通讯情报协会、产业资源部和文化观光部下属的三大权威部门在对游戏开发、流通渠道和政策制订上的管理权限模糊，而且有交叉重合。韩国文化观光部所属的“韩国游戏支援中心”（KGPC）和韩国信息产业部所属的“韩国软件振兴院”（KIPA）就是在这一背景下诞生的。韩国政府每年会向这样的单位划拨上百亿韩元以支持其发展。“韩国游戏支援中心”将游戏开发中应用的高端器材例如Motion Capture、3D Scanner、CG Production Room等低价租赁给游戏企业使用，而“韩国软件振兴院”则负责购入并改良国外的优秀游戏开发引擎，低价销售给中小型游戏企业，并承担起培训的责任。这与我国信产部的本次招标项目有雷同之处。可见政府部门在对国产网络游戏的发展和扶持上，对于“韩国模式”也有所借鉴。



《大秦悍将》的角色设计造型

三

实际上，早在2003年，北京软件行业协会就曾牵头游戏企业，向科学技术部申报了第一份开发“网络游戏通用3D引擎”的计划，不过由于种种原因，这一计划未能实现。北京软件行业协会益智与娱乐分会秘书长赵津蒙这样对记者说：“当时是若干企业通过本协会牵头申报的计划，但是这份计划在3D引擎的细节描述上——例如一些具体参数、与2D引擎相比最明显的优势所在等内容没有通过审核，所以我们在2004年又一次


目标软件第一研发中心总监刘刚，他特别指出越是完善的游戏引擎，使用者越要经过培训

提出了申请。”洪恩的《大秦悍将》3D引擎曾被作为软件产业促进中心候选的网络游戏通用引擎之一，对于计划未获通过的原因，该公司负责人池宇峰是这样认为的：“由于当时政府部门对网络游戏的态度很矛盾，一方面想支持，另一方面又对其未来的发展持有怀疑态度，所以迟迟没有决断。”当年制定计划细节的时候有几家公司参与，其中洪恩是比较重要的一家。

不过另一方面，业内各方面对于合作开发通用网络游戏引擎的尝试又都抱有积极的态度。赵津蒙秘书长说：“对于这种企业开发引擎的行为，作为软件协会和政府部门都是大力扶植的，而作为企业一方，也能从这个计划中受益，因为有一些开发是免费的，还有一些是付费的，属于双方合作的性质。”池宇峰则说：“从企业角度讲，我认为政府部门牵头做这个事有积极意义，它起码证明了产业环境的好转和政府的重视。至于技术方面也不必担心，因为即便采用通用引擎的团队，在引擎技术上没有优势，但产品是否优秀，还有创意、运作等诸多因素在起作用。所以作为不断发展和完善的引擎技术来说，这一计划应该是一个长期的计划。要一步步来，由政府部门来带头做，是个良好的开端。”

而作为北京软件行业协会当年网络游戏通用3D引擎计划中的另一家重要公司——北京目标软件的开发者，从技术的角度对这一政府部门行为表达了自己的看法。目标软件第一研发中心总监刘刚在接受记者采访时说：“通用引擎如果做得好了，当然大家都受益。不过一个引擎的开发不是一个简单的工程，从软件工程来讲，引擎越是完善，就越需要完善的文档说明和人员培训机制。想不经过一段时间的培训就能尽快掌握一个好引擎，不是很容易。做游戏软件不同于做应用软件，仅仅是严谨就够了，它对创新的需求比较高。利用一款好的引擎，需要对它进行修改、丰富，才能做出多样的游戏，这就一定需要引擎开发者对游戏开发者进行培训。当然说到底这个通用引擎只是个3D引擎，对它的利用如何与游戏性无关，所以可供中小团队发挥的余地还是挺大的——不过，前提是这个引擎要过硬。”刘刚认为，无论任何人，新开创一家游戏开发单位，能有一款现成的完善引擎供之使用，那当然好，不过，即使是再小的游戏开发单位，也要有起码的技术，能够使用这套引擎。最后，他还是表示开发通用引擎是有意义的。

四

刘豫军是金山烈火工作室程序副经理，由于北京金山数字娱乐科技有限公司是信产部重点招标项目的负责单位之一，所以他已经开始参与这一计划。他告诉记者：“中标之后，在资金方面得到的支持其实只是一小方面，另一方面，与另几个研究单位在一起合作，为我们的引擎开发带来了很多新技术。比如数据所的一些技术和北航网络军事模拟的一些技术，我们之间定期做技术交流。中国一些大学的研究成果有时并不能落实到生产应用中，这次也等于是建立了这样一个桥梁。”



金山公司唯一的一款3D单机游戏是从国外购买Lithtech引擎开发的

在这次采访中记者还注意到，在向游戏开发者们问及政府支持网络游戏通用引擎的开发对于中国的游戏开发业有哪些好处时，他们除了提到节约开发周期、提升国产网络游戏竞争力等好处，还都不约而同地提到了“为游戏正名”这一象征意义。目标软件刘刚的话就具有一定代表性：“近两年来游戏业的发展，对开发行业有非常好、非常大的影响。以前很多开发者甚至羞于提及自己是做游戏的，但是现在游戏开发在社会上已经成了一个时髦的职业。”他为记者举了一个生活中的小例子——西单图书大厦竟然有整整一个书架，摆放的都是与游戏开发相关的专业书籍，这在以前是不敢想象的，游戏开发者只能从别的软件开发书籍中去挑选自己喜欢的内容。“游戏行业市场化之后，游戏在社会中影响确实大多了。”刘刚说道，“它使得开发人员收入高、提升快，市场膨胀比较快。当然，行业内的人相对浮躁一些，但也很正常。工资翻倍往上长，这样才能吸引更多的人才进到这个行业中来。”

由此可见，网络游戏通用引擎的开发无论是否具备可操作性，能否顺利完成，它都具备了已有的象征意义，那就是国家和主流社会对这个行业的认可。它不再是半地下的行业，它的从业者也不再是“不务正业”的人了。



金山公司《剑侠情缘网络版》的网站首页

按照信产部的要求，签约后的3个中标小组将在2005年年底前完成项目并提交验收，验收期约为2个月。2006年初，信产部的验收小组将公布验收报告，让我们拭目以待。

（题图为中标“网络游戏开发平台”项目的北京紫虹尘暴科技有限公司自行开发的H3D引擎的效果图。）



大陆网络游戏开发团队系列之二十三

游戏之道
访北京道隆科技有限公司

■本刊记者 冰河



公司的Logo有种灵动的韵味

关于游戏，每个人都有自己的记忆。就像70年代初出生的人会怀念《魂斗罗》一样，很多70年代末出生的人，都非常怀念沉浸在文字MUD中的年代。那个时候没有点卡，没有刷屏，没有盗号，没有"肉体换装备"之类的绯闻，大家就是在黑白的世界里、在一行行跳动的文字中做着简单的事情，挥霍着自己无处释放的青春。站在《天堂Ⅱ》的世界里回头看看《新东方故事》，感觉就像从北京回到了新疆的农场，可是那个农场里，就是弥漫着一股大都市里所没有的幸福安详。很多早年就沉迷于游戏的骨灰级玩家至今念念不忘其中的乐趣，同时也提出了这样的问题："为什么游戏越来越华丽精美，可是游戏的乐趣越来越少呢？"

"因为那个时候的游戏没有功利性，追求的是真正的游戏乐趣，这就是游戏所谓的'道'吧。所以仅仅靠文字描述的世界，反而比现在五花八门的游戏更精彩。"沈庆锴如此回答这个问题。作为国内最早的MUD玩家、文字MUD《侠客行》中曾经的大巫师，相信他有足够的资格对此作出评判。古人说，"临渊羡鱼，不如退而结网"，也许是出于这样的原因，才有了这家名为"道隆科技"的游戏企业。而且与普通网络游戏企业不同的是，他们成立以来一直致力的作品是一款名叫《无限乾坤》的手机网络游戏，而且他们准备将这款游戏向PC平台移植并相互联通，使用户可以在手机和PC上同时享受游戏的快乐。也就是说，两个平台的游戏共享数据库，你可以在第二天上班途中用手机继续昨晚睡觉前PC上的冒险。显然这是一个非常新颖的想法，不过面对国内现在数以百计的同类企业的竞争，他们又凭什么去赢得属于自己的一席之地呢？

在探讨他们的作品之前，我们先了解一下《无限乾坤》研发人员的情况。作为道隆科技的常务副总，也是《无限乾坤》的核心制作人员之一，沈庆锴并不象我们所采访其他的游戏制作人一样，忙于展示自己的研发团队和作品细节，而是饶有兴趣地与曾经同样身为MUD玩家的记者回忆起从前玩MUD的日子。沈庆锴曾就读于清华大学计算机系、并在澳大利亚留学深造。1996年起参加《侠客行》、《西游记》等多个中文MUD的创建并长期从事其运营管理工作。此外他还是中国电子竞技事业的先驱，多次举办、协办各种大型电子体育赛事活动，包括WCG中国赛区的赛事。但就如同文章开头描述的那样，最终谈话终止于对MUD的叹息。没有商业化，仅仅依靠个人热情和兴趣推动的MUD注定无法长久地延续下去，但有了资本推动商业运营的MMORPG却失去了从前简单的乐趣。"商业化是一柄双刃剑，它能给游戏的研发制作和运营带来优良的资金环境，但也会使游戏不得不为了盈利这个核心而转动。只要能够盈利，任何有益或者有害甚至与游戏无关的事情都可以被容忍，而如果对人气和盈利有短期的负面影响，那么即使是正当的管理，也会变得困难重重。外挂和刷屏屡禁不绝的根源就在于此。"显然沈庆锴对游戏产业混乱


沈庆锴（右）和赵东辉（左）一说起游戏就滔滔不绝


沈庆锴在现实中也是一位射击运动的爱好者，他把自己的骄人"战绩"贴在办公室内


保密起见，在原画设计者面前还是别拍屏幕了

的现状有非常多的思考。"从前的MUD里面也有PK，但不是毫无管制的，而是有严格的规则。例如无端PK过多就会终生受到NPC红衣捕快的追杀。总之一个游戏里不能没有争端，但决不能依靠争端来聚拢人气盈利。那样既毁了游戏，又毁了玩家。面对中国的玩家，国外的游戏研发人员可以不考虑这些，但是我们不能不考虑。"

相对于一说起游戏就神采飞扬的沈庆锴，道隆科技的总经理赵东辉看上去要沉稳许多。虽然事先已经了解到他也是骨灰级的游戏玩家出身，还是北京航空航天大学软件学院游戏设计专业的特聘教师，但看着眼前这样一位西装革履、不苟言笑的高级商业管理人员，很难想象他也曾不吃不睡奋战在电脑前，和别人通宵联机对战《星际争霸》。不过一开口，赵东辉立刻就显示出了玩家的本色。"当然是《星际》，道隆创立的核心人员就是因为《星际争霸》而走到一起的，如果没有《星际》，我们这些人也许依旧会去做投资，做房地产，做技术研发，但绝对不会有现在这种激情与快乐。"

原来道隆科技就是由这样一群人创立起来的，他们中的大多数人并不是初出茅庐的热血青年，在介入网游的研发运营之前，都有薪水丰厚前途光明的职业，有良好的教育背景和社会地位，但也有他人想象不到的游戏热情。仅仅是因为对一个游戏的热爱，并希望能够制作出自己的作品，体现和分享自己"游戏之道"的理念，他们于2003年创建了这家只有30多人的公司。也是因为众人对于"游戏之道"理念的认同，这个团队成立2年来人员流动非常少，忍受着没有营收的压力，跨越不同手机平台的技术难关，在并不被外界看好的情况下，制作着一款纯2D画面的手机/PC网络游戏。

谈了半天"游戏之道"，它具体是什么呢？赵东辉和沈庆锴认为，一款游戏吸引玩家的主要是它的社会性，大多数网络游戏都是RPG类型，就是因为人们需要在游戏的虚拟社会中扮演自己平时想做却做不到的角色，例如穷人想做富商、弱者想成为英雄，但前提条件是虚拟社会象现实社会一样有足够的规则约束。一个弱者通过长时间努力，锻炼到了很高的级别，有了很好的装备，实现了自己傲视群雄的梦想，但如果有人通过外挂在短时间内就做到了同样的事情，那么就会极大地损害这种成就感，产生"虚拟社会和现实社会一样不公平"的看法。"网络游戏是人实现梦想的地方，如果这个梦想被打破，那么还有什么理由为此花费时间、精力和金钱。"所以道隆科技的创立者们认为，3D画面、交响乐配乐、无约束PK等因素并不是网络游戏吸引玩家的核心，理想、严密的社会性才是王道。虽然为了保证虚拟社会的严密公正而采取的管理措施会在短时间内损失一部分玩家，但却是长期吸引并稳定新玩家进入的必要条件。


在PC上模拟开发手机游戏，电脑桌面和桌边的人偶尽显个性

不过即使游戏良好的社会性对玩家有足够的吸引力，考虑到运营在手机/PC不同平台的目标，兼容性、服务器技术等容易出现的问题都会严重影响游戏的娱乐性。即使在手机平台上，不同品牌的手机采取的芯片和操作系统都各不相同，如何克服这些困难，才是当前众多玩家真正关心的。对此沈庆锴表示，他们在设计之初就考虑到了这些困难，所以游戏依旧采用2D画面，而且客户端经过努力设计得非常小，大量的运算工作都在服务器上执行，因此游戏在手机和PC平台上的自适应能力都非常强大。在服务器技术架构师李海的努力下，无论是手机还是PC，服务器运算和传输的困难也得到了解决。目前《无限乾坤》已经和晶合时代签订了合作合同，并且开始了技术内测，预计2005年年内将进入正式商业运营，游戏收费也将采用点卡充值的方式。据介绍，虽然游戏的测试时间不长，但已经有非常多的用户表现出对这款游戏的兴趣和忠诚度，认为这是一款难得的厚重而具有平和气氛的网络游戏。

"游戏之道"到底是什么，相信每个玩家都有自己的见解。但毫无疑问谁都希望能在虚拟世界中实现自己的幸福梦想。道隆科技这群"游戏理想主义者"的梦想能否也得到实现？恐怕现在还很难预测。我们希望他们能在《无限乾坤》里寻回多年以前文字MUD时代那份单纯真挚的快乐。P

团队	北京道隆科技
产品	《无限乾坤》
产品技术优势（特色）	兼容性、稳定性好的手机游戏开发，手机与PC游戏的互通
负责人	沈庆锴 赵东辉
E-mail	acep@grandao.com
官方网站	http://www.grandao.com


产品的宣传海报渗透在工作间的每个角落


《无限乾坤》风格独特的官方网站



鸡年新气象 近观《墨香第一回——大漠荒颜新禧版》

■上海 Milan 粉丝

在经历了内测与公测之后，《墨香》终于顺利进入了商业化运营。为此，《墨香》赶在鸡年春节前夕推出了全新版本——《墨香第一回——大漠荒颜新禧版》，希望让玩家们在收费后体验到更多的游戏乐趣。那么新版本究竟更新了什么内容呢？下面就一一为大家道来。

新增帮派系统

兄弟义气快意江湖

本次最重大的更新就是在游戏中加入了帮派系统。众所周知，江湖中最重要的组成部分就是帮派。游戏中增加了新的帮派系统后，江湖就更加真实和完整了。在《墨香》中，玩家在组建正式帮派前需要接受许多考验。



找刑部的无情了解关于创建帮派的相关问题

首先，玩家等级达到15级后可以通过任务学习新技能——指导力。指导力技能达到1级后玩家就能组建帮会了。此时的帮会并不算是正式的帮派，仅仅是帮派发展过程中一个必然经历的雏形。此时新兴的帮会仅能收纳10名帮众，只有经过帮主与帮会的成员共同努力后将雏形帮会发展壮大，才能成长为一个真正意义上的帮派，帮派功能也在这个过程中逐渐完善。随着帮主指导力技能的提升，帮会人数将逐渐增加，聊天频道、徽章系统等功能将一一开启。一旦帮主等级达到40级，并学得“创建门派”技能，这个曾经的小帮会便能成为一个可真正在江湖中扬名立万的正式门派。在成为门派之后，能够使用所有帮派权限，例如宣布攻城并占领城池、与其他的帮派结盟等等。



这就是巍峨的雪山……呃，泰山新地图

全新泰山地图

会当临绝顶，一览众山小

新版本中推出了全新地图——泰山。泰山的风景异常美丽，不过要想在《墨香》中登上泰山可是有一定难度的哦。因为随着泰山系列地图的推出，地图上的高等级敌人也增加了许多，如裴氏家族、土匪和神兽白豪等。大家如果希望登上东岳泰山去一览众山小，可是先要掂量掂量自己的实力。

高级游戏任务

致富新途径

本次更新增加了两个高等级玩家感兴趣的任务，完成这些任务可是能有不少的收获哦！

任务一：寻找散落的碎片。到开封乐仁堂的乐佑申处得到高僧的日记。从日记中得知，龙门石窟的矮人投石兵、吸血巨人、黄河湾的服部半藏以及泰山的裴元胖、土匪牛有可能掉落记忆碎片。获得这些碎片之后能够组合出41级以上的饰品，而这些高等级的饰品在商店里是买不到的。要完成这个任务玩家首先要达到35级。

与胆小的镖师交易，收获颇丰

任务二：胆小的镖师。46级以上玩家可接到此任务。首先跟东岳镖局的李靖对话，然后按照提示去抓白豪，获得白豪肉、白豪力爪、白豪皮等道具。回到李靖处交易，一个白豪皮能换200钱。这可是高等级玩家迅速致富的小窍门哦。

此外，新版本还作出了一些贴近玩家的小改动，如增加演武场通过时间，方便新人学习武功。而且第一次通过演武场失败还会退还修炼费用。其次根据玩家对内测的反应，调整了武功技能的平衡性并加强了各种武器装备的属性，而且还修改了组队时技能点的分配原则，更加提倡大家组队互动。P



《洛奇》韩服新版本全接触

■北京 梁梁

自去年年底《洛奇》韩服更新了第二章《游侠现世》后，陆续开放了许多新的内容和新的系统。地图方面更新了新城市艾明马恰，同时还降低了新人上手的难度，新增了一些实用有趣的技能，开放了宠物系统，并配合春节新增了可爱的“韩服”。在这里，笔者对最近一段时间韩服的更新内容作一小结。

新城市艾明马恰

新城市艾明马恰中有新的NPC出售新的物品，而且还开放了一些技能升级书，增加了全新的地下城和全新的怪物，并可以采集到自然力物品。艾明马恰还开放了衣服和铠甲的熟练度，只要穿着衣服和铠甲就可以积累熟练度，从而提高装备的性能。和NPC提高友好度之后即可进入秘密商店，以优惠的价格购买商品，甚至可以买到平时见不到的隐藏物品。

上手难度降低

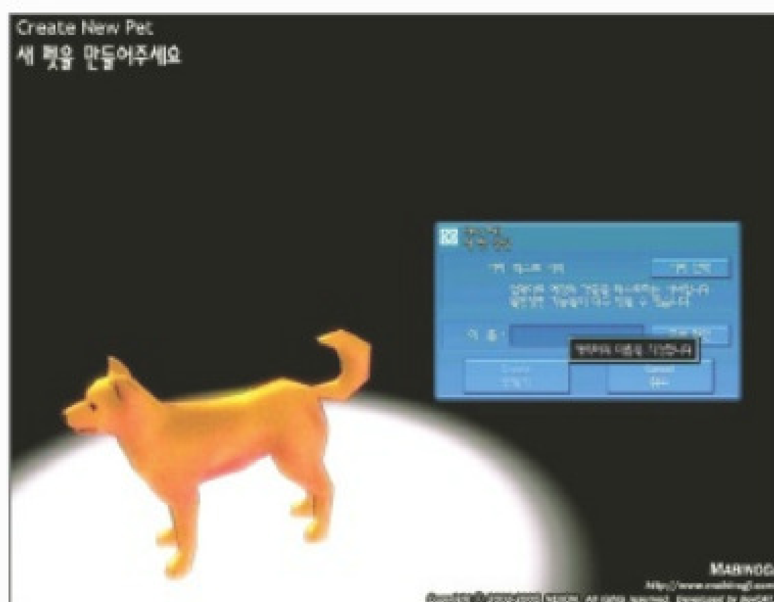
现在的版本中删除了打弱怪会降低掉宝率的设定，在新手村开放了最弱的怪物棕狐狸，这样新手玩家无须跑出村外即可练习战斗技能，降低了玩家上手的难度。战斗技能的准备时间大大减少，加快了战斗的节奏。

实用技能的增加

生活技能方面，增加了钓鱼、料理、采草、制药等技能。其实钓鱼技能最大的用处不是钓鱼，而是可以钓到游戏中的各种物品，甚至是各种任务卷轴。而钓到的鱼通过料理技能做成食品，不仅可以恢复体力，还能暂时提高人物的各项能力。另外可以从地下城深处采到药草，进而自制高级药品，这些都是商店内买不到的。战斗技能方面，增加了左轮手枪和火球魔法技能。左轮手枪其实是弓箭5连发，能够对敌人造成连续伤害。而火球魔法的威力甚至可以秒杀Boss石巨人，不过学习和使用的要求也极高。



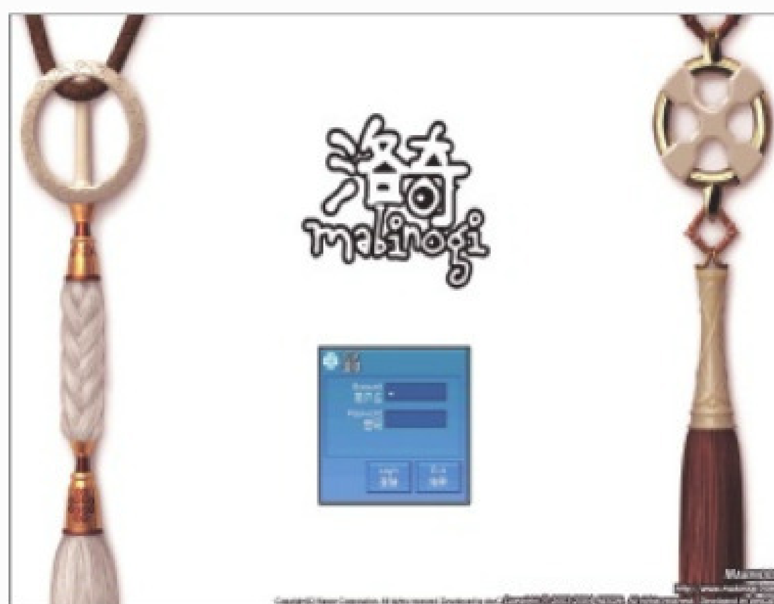
湖边可以钓鱼，但钓到的可不只是鱼哟



创建你的宠物



宠物集会。宠物除了培养之外，还可以自己扮演



《洛奇》中文版登录界面

宠物系统

宠物系统不是网络游戏中的新事物，不过在《洛奇》中，宠物除了可以培养外，还能够由自己扮演。看着自己扮的小狗小猫在野外迅疾地奔跑，使用各种自身擅长的技能和魔法与怪物战斗，甚至使用宠物专用的复活桶帮别人复活，完全是一种另类新奇的体验。

“韩服”，可不是韩服哟

和中国人一样，韩国人也要过春节的。春节期间《洛奇》开放了节日才穿的民族服装，并举行了一系列的新春活动，如收集硬币、钓鱼比赛、放烟花等等。说到国人，正好提一下《洛奇》的本地化工作。自从《洛奇》的国内代理商在官方网站上推出活动，发放韩服体验账号以后，去韩服玩游戏的玩家越来越多，但语言文字不通也降低了玩家的游戏乐趣，《洛奇》的本地化在保留英文注释的同时把韩文都作了汉化。特别是游戏中的各种书本，本来是很好的游戏指南，以前由于语言关系，拿到之后就直接丢了，现在可以清楚地知道相关技能的解说、技巧与心得。《洛奇》中文版预计在近期开始内部测试。



《华夏Online——缘定此生》五大新增系统初探

■广东 nigoo

深圳网域的大型2D网络游戏《华夏Online》在经历了长达8个月的内测后，于2004年年底正式掀开了公测的大幕。随着公测的顺利进行，《华夏Online》即将推出首部资料片《缘定此生》。和游戏最初给我们的深沉、厚重之感有些不同，浪漫、温馨、神奇、奇妙、刺激将成为《华夏Online》新的主题。让我们一起来揭开《缘定此生》的神秘面纱吧。

结婚系统

提到爱情，我们的思维总是可以无限延伸。在《缘定此生》中，只要两人的等级高于或等于18级，两人性别不同，且在之前都没有结婚的历史，就可以由男方或女方中的任意一人，前往华夏城皇宫门口的NPC月老处申请结婚。结婚有许多实际上和名誉上的好处。结婚的当天会被系统记录，今后每个月的这天都是结婚纪念日，在结婚纪念日，夫妻功能将得到额外强化，无论练级、完成任务都将事半功倍。另外可以定义配偶称谓，除了“LG”、“LP”外，爱人间的称呼可是多种多样的，游戏提供的结婚称号系统可以让你为伴侣设定独有的昵称，你喜欢什么样的称呼呢？“最傻的猪头”还是“五好家庭妇男”？



找您月老还能有什么事儿啊?

师徒系统

对新人最好的帮助，无疑是来自游戏内高级玩家的。师徒系统就是为了最好地将新人与高级玩家紧密联系起来而诞生的。游戏中，高级玩家可以收低级玩家为徒，徒弟每升一级，师父即可获得一定的人望值，并通过人望值得到特定的奖励。而新手玩家通过拜师得到保护和帮助，徒弟达到30级时会自动出师。



我找您拜师来啦

赛龟系统

三只憨态可掬的乌龟，一条长长的跑道，这样的组合有什么用呢？这就是《华夏Online》新版本中独有的赛龟系统。玩家可用华夏币进行比赛竞猜，如果下注的乌龟最后胜出，则可按一定赔率得到赏金。如果有多只乌龟同时到达终点，则无人胜出，系统获胜。



俺是来赛龟的，听说又有好玩的东东拿?

炼丹系统

长生不老、脱胎换骨，这些神奇的词语也在《缘定此生》中成为现实。游戏中，玩家通过战斗或任务有可能获得炼丹技能书，学习炼丹技能书便可以成为炼丹师。不断地成功使用炼丹技能会积累炼丹经验，当经验积累到一定程度，炼丹技能等级会提升。高级炼丹师能够炼制多达14种的神奇丹药。其中包括让人洗技能点和属性点的神药脱胎换骨水和易筋伐髓水哦。

合成系统

玩过《轩辕剑》的玩家相信不会对游戏中合成的概念感到陌生，两个平淡无奇的物品经常会合成出令人称奇的装备和道具。这一经典系统在《华夏Online》的最新版本中也将得到体现。合成技能的学习通过使用合成技能书来实现，合成技能书可以从一种或者几种特殊的怪物或者任务、活动中获得。合成技能书获得后，用右键点击技能书，便可习得1级合成技能。合成技能一共有7级，每一级可以合成的装备级别上限不同。通过不断地成功使用合成技能，合成技能会更加纯熟，最终有机会合成极品装备或道具。

可以与心上人红线一牵，可以在江湖中结交良师益友。《华夏Online》的首部资料片是不是很有趣呢？



《破天一剑》羊星新体验

■北京 雾里百合


如此美丽的地方却隐藏着无尽的危险

未灵星是被冰雪覆盖的星球，羊是这个行星的主宰，因此又被称为羊星。站在羊星上可以感觉到，这是一个冰冷的世界。远方的山峦顶端白茫茫的一片，路两旁也覆盖着厚厚的积雪，树木上挂着冰凌，显得死气沉沉。《破天一剑》即将开放的未灵星就是这样一个残酷而美丽的世界。一月底以来，《破天一剑》官方已经开放了几次羊星体验活动，在这一区域正式开放前给玩家带来了新鲜的游戏感受。让我们管中窥豹，看看神秘的羊星到底有些什么……

装备与道具

首先，体验服务器中加入了玩家期待已久的新装备“侍魂”和新武器“血魔”，以及可以变化成为申灵护法的“申灵面具”。这些在普通服务器中尚未出现的顶级物品在活动服务器中可以轻松体验。戴上申灵面具，摇身一变为齐天大圣就足以令未灵护法胆寒。在体验服务器中，普通角色一出生就是80级，按照人物的不同属性自带一身+8光魔和+8特有乾魂武器一把，无论是从防御能力和攻击能力，都得到大幅提高。

羊星体验旅行

打开地图，如果你够细心的话一定会发觉现在和以前有不一样的地方，那就是沿着太极阵在雾风谷的外沿，曾经是一处陆地的地方，如今却变成了一片黑暗，无边无际，这预示着什么呢？茫茫宇宙，曾经让人类击败的“未灵魔”终于醒了过来，而且还拥有了更高的魔力。除了拥有它自己的星球，它的法力还渐渐侵袭着人际，它象一个充满野心的侵略者，不可遏止自己想除掉人类的野心。

去羊星只有一条通道，那就是位于人际东南方向雾风谷的云桥，坐标为（1800,844）。踏上小桥后就进入了羊星的门户——羊星占领地。沿着桥一直前行，气候渐渐变得恶劣起来，寒冷异常。这附近的怪看似温顺，实则凶猛异常，即使穿戴的是全光魔装备，一旦超过3只怪围攻，最好还是走为上策。接下来可以找到羊星的长老谈话（1664,677），接到天冰水的任务，这个任务一定要做。因为能不能得到好装备，这个任务最为关键。

接了任务之后，可以通过打羚骑魔将获取物品来完成任务。注意这种怪物感觉上比猴王攻击力更高，非常费血，打死一只要至少耗时5分钟。然后再到坐标（1753,795）处带上10个头目证券，再加100的红蜡烛和1天水，就可以完成天冰水任务的第一部分，然后再回去找长老接到天冰水任务的第二部分。要到新星球还得继续往前走，坐标（1586,663）的地方有一座太极门，太极门是做什么用的，不用笔者说了吧。通过那里点击太极翁，就可以正式到达羊星了。当然进去之前需要太极魂1个、金钱10万（60级）。不过，要顺利点到太极翁，难度系数是非常大的。这里的怪移动速度相当快，而且常常成群结队的，攻击力也非常强，建议多带点“瞬”，外加手动加血，还有就是最好多约上几个朋友来，大家团结一致，成功的几率会高得多。

进入太极门后就到达真正的羊星。可别高兴得太早了，这里依然是怪物满屏，一个比一个凶猛。笔者的羊星体验也到这里告一段落。羊星还有很多谜团没有解开，就让我们期待羊星地图正式开放的时刻吧。


探索羊星冰湖


去往羊星的路上最需要的是并肩作战

航海世纪 VOYAGE CENTURY

《航海世纪》全新藏宝图玩法揭秘

■游戏蝴蝶 DK.T

《航海世纪》进入收费阶段后，即将在2005年春天开放全新的藏宝图系统。对于这个新的玩法，许多玩家其实并不十分了解。现在就藏宝图的获取和使用作一简单介绍，有志于出海寻宝的玩家们要看仔细哦。

获取藏宝图碎片

藏宝图不是以一个整体道具存在的，玩家们首先要去寻找它的各个碎片。碎片可以通过完成任务或承接任务获得。在游戏中一般要得到较好的道具，完成任务是最基本的方法，这里也不例外。此外藏宝图碎片会从怪物身上掉落。不过打怪得到碎片的几率比做任务要低得多，而且还需要一定的陆战实力去对付高级别的怪物——要知道这样的宝贝是不可能从羊和兔子身上打出来的。此外还有一些特殊的获取方式，如通过节日活动获取、通过开放的竞技活动获取。最后还有一种简直是天上掉馅饼的方式——从海上的漂浮物中获得。海上漂浮物是《航海世纪》特有的系统，在游戏中漂浮物的刷新速度是很快的，漂浮物在没有被拾取完之前不会在海面上消失，因此要想捡到更多的漂浮物建议大家没事时多去人烟稀少的地方转转。总的来说，寻找藏宝图碎片需要玩家的实力与运气并重，才能有更多的收获。

拼凑藏宝图

接下来要将这些藏宝图碎片进行合成。藏宝图除了被分成碎片外，自身也是有等级的，它们共分为4级，因此要合成更高级的藏宝图就需要花费更多的几率。让人最感到心疼的是越高级的藏宝图其合成率就越低，失败后会付出惨重的代价。如3个碎片有100%几率生成一级藏宝图；6个碎片有80%几率生成二级藏宝图，20%几率生成一级藏宝图；12个碎片有75%几率生成三级藏宝图，20%几率生成二级藏宝图，5%几率生成一级藏宝图；25个碎片则有60%几率生成四级藏宝图，30%几率生成三级藏宝图，8%几率生成二级藏宝图，2%几率生成一级藏宝图。

打开藏宝图

藏宝图和普通道具一样，双击后便弹出平面藏宝图。我们根据藏宝图中所描绘的图案来找寻与其相似的场景，这里就需要考验玩家们对地图的熟悉程度了，如果以前到达一个城市或岛屿时留心记住了它们的地形地貌，此时就可以快速找到宝藏的大致地点。

寻找宝藏

到达正确的藏宝场景后，可以使用"调查"指令搜索方圆3米之内是否有藏宝。若该地无匹配的藏宝地点，系统会提示附近没发现可疑的物体；若该地接近匹配藏宝点，系统则会提示好象左/右/前/后边有可疑物体，这样根据提示一点点地接近准确的藏宝地；如果你已经处在了藏宝点范围内，系统会提示：嗯，我想应该就在这附近了吧。

挖掘宝藏

找到宝藏的准确位置就剩最后一步——挖掘了。理论上每个宝藏都有挖掘它们的需求条件，如挖掘方式、是否要使用专用的挖掘道具等。

以上是宝藏从发现到挖掘的大致步骤，要想从宝藏中获取更大更丰富的财物可能会出现一个独立而庞大的游戏任务，而并非简单地去发掘稀有道具。藏宝图玩法是环环嵌套，与任务挂钩的。玩家可能触发得到寻找一级宝藏的任务，费尽心思得到一级宝藏图后，兴致勃勃前往藏宝点却找到一个二级藏宝图；然后根据此图的信息前往藏宝点后挖出来一个三级藏宝图；依次类推。当然玩家最终挖掘出来的宝藏可能是魔瓶，或是阿拉丁神灯。用自己的智慧和力量与魔鬼和灯神较量之后，神秘的宝藏就在向玩家们招手了。



PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst
梦幻之星在线蓝色脉冲

《梦幻之星在线——蓝色脉冲》新手法师修炼心得

■北京 清泉

许多新上手的网游玩家都觉得法师是个十分难练的职业，在《梦幻之星在线——蓝色脉冲》(以下简称PSOBB）中同样如此。法师的防御力低，生命值少，很容易就被人秒杀，但只有法师才能学习所有的攻击及辅助类魔法，并且能学到最高等级。无论是单练还是组队，攻击怪物还是辅助队友，法师都能很好地胜任自己的工作。对于一名新手来说，要想修炼一个法师并更好地发挥他的优势，就必须了解PSOBB中法师修炼的基本原则。

魔法的使用

在PSOBB中，法师能够使用5种攻击型魔法和8种辅助型魔法，灵活运用这些魔法才能顺利完成各种任务。攻击型魔法分为火系、冰系、电系、神圣系和黑暗系，不同怪物对这5类魔法都有不同的抗性，即使是同一类怪物，也会有截然不同的魔法抗性。比如遗迹中蓝色的刀魔兵怕火系魔法，而紫色的刀魔将怕冰系魔法，黄色的刀魔王则怕雷系魔法。针对怪物的弱点使用不同魔法可以达到事半功倍的效果，如遇到移动迅速的怪物时，可先使用闪电术捕捉目标，然后再使用其它的攻击手段消灭它们。战斗时打开游戏菜单，就能避免靠近怪物而进入攻击准备状态、减慢移动速度，这样引怪和逃跑都变得更容易些。使用圣泉术时会有短暂的无敌时间，在这段时间可利用怪物的攻击间隙来摆脱纠缠。学会瞬移术后，可在没有魔法时回城，到医院找护士花10块钱来补满。每次在打Boss之前，最好在门口放一个传送门，这样被Boss送回城后就不用再跑那么远的路了。状态术虽说可以消除所有的不良状态，但在自己被麻痹时是无法使用的，记得带上几个魂之粉有备无患。

武器的选择

在武器的使用方面，杖类武器虽然可以增加防御及回避率，但实际效果并不明显。使用光枪来补枪和牵制敌人是个不错的选择。虽然攻击力不高，但光枪的射程可以保证安全。未鉴定的武器每次鉴定后的属性是不同的，出现极品属性的几率跟人物等级和运气都有关系，但鉴定的结果只能在一个名称系列里变化。比如小麻痹武器可能会变成中麻痹武器而不会变成雷鸣武器。最好使用带有插槽的装备，装上几个增加精神力的插件会给角色带来不少好处。每次从战场回城时，商店都会刷新一下货物，也许有我们需要的东西也说不定呢。商店能买到的货物也跟玩家的等级有关系，所以大家可以拜托朋友来买自己需要却买不到的货物，互通有无。提高能力值的药品每个种族能够吃的数量是不一样的，所以吃的时候要有所选择，PSOBB中可没有后悔药可吃哦。



中级和高级的冰魔法有几率冻住怪物

玛古的培养

培养玛古需要按照法师的发展方向来定，如果希望成为一名合格的法师，那么纯MIND型的玛古就很适合；如果想使用光枪的话，就要提高玛古的DEX数值了。装上MIND高的玛古可以让角色提前学到更高级的魔法，卸下玛古后学习的魔法也不会消失。需要注意的是，玛古的1点POW会增加人物的2点攻击力，1点DEF会增加1点防御力，2点DEX增加1点命中率，1点MIND增加2点精神力。如果玛古的4项属性的数值达到一定的比例，还会变成特殊玛古。玛古在100级后的形态变化和人物的ID、性别有关系。这里同样的，自己无法培养的形态可以让朋友来帮忙。如果资金充足的话，最好同时饲养2只不同属性的玛古，用来应对不同的情况，钱虽然花费得多一点，但在关键时刻就比较节省时间了。



法师要擅长把怪物“引”成一团

网游背后的故事·虚拟富豪

《天下无双》新人杯冲级大赛冠军蔺德胜



姓名：蔺德胜　网名：天下神僧
年龄：29　籍贯：吉林省靖宇县
政府公务员。《天下无双》新人杯冲级大赛第一名，获得价值人民币4万余元的奇瑞QQ汽车一辆。游戏中的虚拟财富约为6亿天下币，折合人民币3000元左右。

■本刊记者 小虾

第一次碰到蔺德胜还是在华义为新人杯冲级大赛颁奖的宴会上。作为本次比赛的冠军，蔺德胜面对记者的镜头显得有些矜持，但等记者上前自报家门之后，却赢得了他热情的握手寒暄。一提起《天下无双》（以下简称为《天下》），蔺德胜好像随时都想打开话匣子："说到这个《天下》吧，我真是太有感情了……"那口浓重的东北口音和那份白山黑水间洋溢着的朴实立即迎面而来。于是我们约好，有时间好好聊聊他和《天下》的不解情缘。

蔺德胜曾经是一名消防士兵，95年退伍后分配到政府部门工作，有一位做护士的妻子和一个刚满11个月的可爱的小女儿。4年前他开始涉足网络游戏，也算是比较早的那批网游玩家了，但是后来他大都因为外挂的出现而告别游戏，直到碰到至今没有外挂的《天下》为止。"当时我很久不去网吧了，有次去发现一个孩子在玩《天下》，观察了一会感觉这游戏不错，就这么玩上了。后来我就发动我身边的朋友和同事来玩《天下》，现在我们县大部分玩家基本上都是在我的帮助或者引导下玩《天下》的。"蔺德胜说。

蔺德胜一般每天在游戏里呆3个小时，他觉得《天下》是一款比较适合成年人的网游："我身边玩《天下》的大都是成年人，年龄最大的已经40多了，最小的也都19了。"从2003年夏天玩上《天下》，他在游戏里交了不少朋友，跟他们一起游戏，或去"追杀"不遵守游戏规则的"骗子"，但他开始也没想到要在这个游戏中索取什么。后来华义办了新人冲级大赛，在报名前蔺德胜分析了一下自己的实力，觉得只要舍得投入最次也能得到第二名。"那时我连得第二名要什么道具奖励都想好了！"蔺德胜显得信心十足。

为了奇瑞QQ汽车的大奖，蔺德胜开始仔细地计划起来。"我主要是分两步走：一是本来家里已有一台顶级配置的电脑，是在活动开始前4个月新买的，然后我又花了4500元新购了一台电脑，雇了2个非常不错的代练轮班进行24小时不停的冲级。我找代练主要是因为工作的关系，没有足够时间去玩游戏。他们2人使用一台电脑，冲级的地点和打什么怪都由我指定。二是我用另一台电脑利用休息时间向朋友大量收（换）购天下币，这时候朋友的作用就体现出来了。然后我用天下币超高价垄断性地收购游戏里的升级道具，等收到一定量时交给代练使用，然后再到我指定的地点打怪物冲级。就这样循环往复。到活动截止时我大概在游戏里投入了近8000元人民币，这还不算我雇代练的报酬和他们的生活费。在活动中我不光扮演投资人的角色，还要给我老婆、女儿和代练做饭。"说到这里蔺德胜也有些不好意思地笑了。



碰到同玩《天下》的玩家，蔺德胜有许多话要说

最终蔺德胜的ID"天下神僧"以人物等级102级的成绩成为冲级大赛武汉1服务器的第一名，也成为所有服务器中当之无愧的冠军。活动结束后，天下神僧在《天下》所有服务器里等级排第三名，第一名和第二名级别分别是103级和102.40级，但他们都是玩了近2年的老玩家了。"可我并不是纯粹为了冲级玩游戏，玩过了就扔。"蔺德胜解释说，"我喜欢《天下》，喜欢和我的朋友一起去帮助别人，打抱不平。已经有很多《天下》的朋友和我约好了5月份来我这里，让我陪他们去长白山游玩呢。"蔺德胜对这次聚会十分神往，"而且我在游戏中能够结识朋友，最主要的原因是我在游戏中卖点卡。这是提高我信誉度最好的方法，随着信誉度的不断提高，就帮朋友做一些交易担保。我所有的担保都是免费的，有时连汇款的费用都搭进去了，可我的担保从来没有出过差错。"蔺德胜最后说。

网络游戏也是一面镜子，映射着名利背后一些更可贵的东西。

NE与ORC对抗的召唤熊鹿流

■广东 =EVA=剑心

笔者经常在想这样一个问题：究竟我们应该怎么去看待一个新战术？常看见有人对新诞生的战术横加指责，但是他们却并没有认真去使用或者对抗过这种战术，笔者认为这并不是一种理智的态度。要知道每个新战术的诞生都包含着一个人的很多想法，没错，在魔兽的世界中每个战术都有其缺点和破绽，许多高手赖以成名的打法到后来都会被人破去，可谓没有完美的战术，只有完美的战略。当我们看到战术中的破绽时，不妨先保持冷静的态度，《大唐双龙传》里师妃暄学习慈航静斋的剑典时，也是先"入世"才"出世"的，那么我们能不能也先投入到战术里呢？只有先了解、熟悉之后才能谈得上破解，否则，战术中的破绽也可以被高手用操作来弥补。宋缺和中土第一人宁道奇在决战时何其精彩，但他们都是建立在对对手的了解基础上，所以能不分高下。把别人的战术融入自己的风格打出来，这也许是很多朋友喜欢开发自己新战术的原因吧。

书归正传，笔者一直很喜欢将英雄随意组合，希望能发现一些新组合的威力。在BN的某一次对战中，笔者尝试用双召唤系英雄然后挑熊鹿对付人类（首发火焰领主），发觉效果不错。接着在对抗不死族的时候我也试着去用这种组合对抗天地双鬼，当然放弃了熊鹿改出混合兵，发觉效果也不错。最后试试兽族，可是却没有预期的效果。这期间全部是首发火焰领主然后出兽王，但弓箭手开局受兽族压制太大，很容易就变成了对手的经验值。于是笔者下线开始找寻录像打发时间，碰巧发现韩国著名选手Showtime居然也有过类似的打法，不过他是首发兽王而不是火焰领主。于是这套战术终于有了研究使用的可能……

对敌人战术的分析

如果我方是骚扰型英雄的话（比如恶魔猎手、守望者），那么兽族会以狩猎为主，首发英雄一般是先知，当然不排除剑圣的df流，但这里分析的是主流战术，所以略过。由于你的骚扰能力比对手强，所以他会配合兽族步兵进行狩猎提升先知的等级。这个时候对手会避开你的英雄或者进行强行狩猎，由于有步兵和狼支持，你的英雄骚扰力度不够，可能很快就没血回家补给。对手会趁这时快速狩猎到2级然后到你家骚扰；而如果你出的是狩猎型英雄的话（比如兽王、火焰领主），那么对手一开始就会骚扰你的狩猎，限制你的等级，或者骚扰你采木的小精灵，变相限制你的升级速度。然后快速攀升到2级基地，等牛头人酋长（一般会是这个英雄，如果你用的是狩猎型英雄的话）出来后，利用先知继续限制你的狩猎，而牛头人酋长带兵双线狩猎，家中摆下灵魂归宿出萨满，造投石车。如果是对付你骚扰型英雄的话则摆下兽栏，出飞龙或狼骑，强行推进，一举歼灭你有生力量，即使没全灭也会使你元气大伤。接着对手一般会开分基地，继续压制你。直到经济成型，最后再慢慢消耗你的兵力直到胜利。

召唤熊鹿流战术的分析

以女猎手首发减少兵力损失，给对手压力不敢早期对你进攻，英雄选择兽王，作为力量型英雄，他的生命持久并且有召唤物辅助骚扰，可以在女猎手出来的空挡期间给对手骚扰力度大大加强。然后家中迅速升级，利用出来的

女猎手配合兽王继续骚扰对方，把对手的先知限制在2级以内。2级后加入火焰领主，配合初期的女猎手进行继续骚扰或适当狩猎，家中攀升到3级基地出熊。利用双召唤是因为对手初期缺乏驱散单位，补充攀升3级基地时的兵力空挡，然后利用熊鹿对抗对手，避开了大量无甲部队的伤害。由于有火魔和野猪提供足够的远程伤害，能够形成立体进攻，这个阵势是对抗兽族比较理想的搭配了。


图1

战斗流程

开局：为了更精确一些，笔者觉得还是有必要写一下开始的流程。4精灵进入金矿，1精灵伐木；接着训练出来的精灵造月井；第七个去探路；第八个进入金矿；第九个精灵造祭坛；接着不断训练精灵到20人口；160木时同时造猎手大厅和战争古树；再有40木时造第二个月井；20人口时升级基地。这就是典型的兽王猎手流的开局。

分析：开始的5个精灵中分1个去伐木是为了缓解初期木材的紧张。有人喜欢分两个精灵去两边探路，而笔者这里利用第七个精灵去早探，这样虽然损失开局一点金子，但节省了一个探路精灵，还不算吃亏。

初期：精灵探路，如果对手是剑圣首发的话（一般会比较晚摆下兵营和很早建造商店），那么你可以作几种选择。1.弓箭手加上兽王进行TR；2.如果对手很早建造兵营的话，可以迅速狩猎分基地，家中只要建筑良好，留守一个女猎手就可以了，接着就是经济战，注意对手开分基地的时机（由于这不是主流战术，这里不多作分析）。一般你见到的情况是祭坛和兵营，这时可以把精灵隐藏在附近，祭坛差不多好的时候派一个精灵去酒馆招募兽王，招募出来后马上召唤野猪，直奔对手的第一个狩猎点（Twisted Meadows旁边的小怪、Tutle Rock门前的小海龟），隐藏在旁边的精灵也过来爆掉对手的狼。家中有20人口后升级基地，注意不要先训练女猎手，等升级后再训练，否则不够资源升级（图1）。

此时你的目标是对手狩猎无血的狼（如果刚才没爆掉的话），接着的目标就是对手的智力英雄和没血的怪物，抢经验这样的行为需要多锻炼才能把握好，千万不要为了抢宝物或经验过于损失英雄的血（图2）。


图2

在Twisted Meadows上，也有不少人很早就开始去偷商店上4级树魔的宝物。这个时候你可以从（图2）中的弯位拐进去抢宝物，这个地方是比较安全的。不过也要注意对手有没有围你的意图。如果被围马上购买传送权杖回基地。如果你操作不很好，或担心被围的话，那么最好在外围骚扰。一般这个时候我方有两头野猪，对手也不敢强行狩猎这里的。尽量不要把对手跟丢了，等你有了女猎手支持的时候陪她狩猎更是得心应手。好好利用女猎手的速度和小精灵的自爆。如果真的跟丢了的话，还有一个办法，利用你的野猪和女猎手强拆对手地堡。这个时候注意操作，尽量不要让对手齐射女猎手，让兽王和野猪分担一些对手的攻击。由于开始对手地堡不多，而且比较脆弱，在突然进攻下不难拆除。如果地堡位置很好，可以拆除外围建筑，一般这个时候对手会被迫回防，这样就可以继续跟对方了，不过这是下策，所以最好还是不要把对手跟丢。好好利用你小精灵的侦察优势（图3）！


图3

对手回防后不要硬碰，应该马上离开地堡射程，继续跟对手，初期能把对手先知限制在2级内我们的任务就完成了，做到这一点应该不难。

分析：对手很可能狩猎前面的怪物，不难找到，或者他会直接来你家骚扰，这也不用担心，你的女猎手就快出来，加上兽王和野猪，适当利用小精灵自爆还是很容易守住的，不过注意你的建筑建造风格。在Tutle Rock的话，应该把你的战争古树摆在靠近旁边主矿的斜坡口，而Twisted Meadows由于路口比较大，所以尽量应用精密型布局。保护好你的小精灵，同时建成关门打狗的建筑风格。如果对方不在门前狩猎的话，小精灵保持搜索的连续性就不愁找不到他（图4）。


图4

中期：这是个关键的时候。一般兽族升级会比精灵快，但是他大多会选择本土英雄，也就是暗影猎手或牛头人酋长，而你是用招募的方式雇佣火焰领主，所以对手英雄出来不会比你快。这个时候要密切留意对手家中的发展状况，包括英雄的选择。侦察情况可以利用小精灵，如果怕损失小精灵也可以利用一个女猎手隐身在对手基地里，因为这个时候是黑夜。如果对手选择暗影猎手那就放弃陪对手狩猎，选择自己狩猎，但如果对手选择牛头人酋长的话就可以接着陪他。家中的发展不要放慢，补一两个精灵后马上升级3级基地。如果木材够的话可以接着补充两棵知识古树，如果不够也可以先补一棵，另一棵等够了再补。这个时候对手有两种发展模

式，一是补充兽栏出狼骑士（grubby比较喜欢的打法），二是出萨满。一般情况下出萨满的比较多，如果是萨满的话比较好办，可以适当在家中附近狩猎，有什么事可以马上回防。兽王到2级后多利用战鹰观察对手的动向，比如对手有没有TR的打算或者有没有开分基地。一般对手会趁这段兵力没成型的时期继续狩猎使自己的先知到达3级，而你的目标是两个2级英雄。尽量狩猎高级点的怪物，因为你双召唤有着足够的肉盾，但不要蛮干，毕竟这时你的英雄还是1级，所以最理想的狩猎位置还是商店。中期如没意外就会很快度过。


图5

后期：如果对手不善于侦察，那么可能到我方熊出来后也不会来进攻。要出熊还是很快的，不必愁不够木材，我方不必像对抗人类那样生产太多树妖过渡，只要训练一两个树妖就可以了。当有三四只熊出来后，就可以找对手交锋一下了，只要你不是操作太差，应该可以取得胜利（图5）。

对手回城后就是你扩张的好时机，迅速狩猎到3级，然后放下分基地。对手慑于你的压力，应该会在家中量产科多兽来对付熊，你可以利用这个空挡扫平对手分矿（如果有的话）和尽快狩猎。经过商店不要忘记群防和群补。家中开始生产树妖对付科多兽，大概四五个。中期侦察发现对手有TR的意图时（一般较迟摆下第二个训练兵的建筑）不用紧张，家中放下两个位置良好的远古守护者同时和对手纠缠。至于弩车，先考虑有没木材或者情势是否很危急再生产，没有这个必要的话最好节省下这些木材（图6）。由于你是双召唤系的发展，所以在兵力上不会输对方多少，英雄等级上也差别不远，在斜坡上和对方打游击战，撑到你的熊出来为止，胜利就属于你了（图7）。


图6


图7

当对手感觉兵力有一拼时或者你的英雄耐不住寂寞碰巧见到对手时，那么就是大战来临的时候了。对手的科多兽可能一上来就吃掉你几头熊，但不要害怕，他消化需要时间，利用你的树妖+野猪+火魔等远程的穿刺单位集中攻击一头，如果熊的位置占位良好也可以加入集中攻击行列。科多只有1层无甲，虽然有1000生命值但要杀死也很容易。但切记不要太刻意去追一头将死的科多兽以损失太多兵力。只要消灭一头科多兽你就多回一头熊，科多兽是很贵的，慢慢消耗下去，最终的优势就会越来越大，直到你在这场战斗中取胜（图8、图9）。


图8


图9

变数

如何对付爆飞龙？

答：的确，对手如果意识到你出熊，就可能会转型出飞龙来对抗你。但由于这样的转型成型比较慢，初期对手数量不多是不敢贸然出击的，因为你的火魔和野猪都拥有很强的对空能力。这个时候就可以适量生产些弓箭手和树妖，有双矿的话更可以出角鹰对付。即便对手出了飞龙，没有很好的经济支持的话，爆飞龙对抗精灵无疑将会是一条艰苦的路，尤其是转型走这条路，就更不容易了。我反复说过要注意随时侦察，不要让对手出了一打飞龙还一无所知，那就没话好说了（图10）。


图10

可否用混合兵种配合召唤流？

答：当然可以，但个人认为效果没那么好，不过中期却可以变得异常强大，如果你善于把握进攻时机，然后利用经济打击对手的话，还是挺不错的（图11）。

总结

当面临兽族强大的投石车混合部队时，很多精灵玩家都为之头痛，无非是兽族有太多克制无甲部队的手段了。这次这个战术避开了这个弱点，直接利用最强点对抗兽族，应该可以给精灵玩家带来一些新的启示。由于杂志篇幅有限，不能太详细分析每种战局的可能性，不过这也许是好事，战术靠领悟和变通，如果讲得太详细反而会束缚玩家的思路，其中的变化就让大家慢慢体会吧！P


图11

中国电子竞技（二十）先锋20人

天生帅才 SkyBear

姓名 罗凌
ID SkyBear
项目 CS
籍贯 广东珠海

主要荣誉

2001年WCG中国区总决赛冠军
2002年湖南都市频道全国CS大赛冠军
2002年度CBI飞利浦显亮无敌杯全国总冠军
2001年湖南卫视王中王冠军
2002年美年达杯冠军
2002年WCG中国区总决赛冠军

■CGA_jarod1820 蔡杰

编者按： 连载近一年的“中国电子竞技先锋20人”终于在本期划上了休止符。在这个系列中，我们向读者介绍了20位从中国电子竞技发展初期就开始活跃，并且推动这个产业前进的先锋人物。也许我们选择中发生了遗珠之恨，比如漏掉了您一直非常喜爱的选手，但是我们会持续保持对中国电子竞技产业的关注，我们的报道和介绍也将继续下去！

在中国的电竞历史上有过这样一支传奇般的CS战队——EVIL，他们在国内创下了1000场不败的记录，他们的地区分队遍布世界。对EVIL有所了解的人们都知道，EVIL的成功更多地来自于幕后的英雄们，这其中EVIL的总队长SkyBear便可以说是对EVIL贡献最大的一个人。

当CS刚刚出现还未流行的时候，EVIL的两位元老级人物Alric和Nanami在马来西亚创造了这支战队。随着Alric留学生涯的结束，EVIL很自然地开始向国内发展。Alric在国内找到了SkyBear，两人达成了一致，就这样EVIL中国分队正式成立了。Alric在队中主要负责精英小组的训练和比赛，而SkyBear责无旁贷地承担起EVIL的所有大小事务。

SkyBear带领着他的EVIL战队走出了艰难的第一步，在他和Alric的号召下，网罗了包括King、CSH、Butcher等人在内的几名中国最好的FPS选手。接下来EVIL的精英小组在大小比赛中横扫对手，EVIL的名气一下子威震国内竞技游戏圈。虽然当时还没有一项全国性的比赛来证明EVIL的强大，但是几乎没人不认为他们已经是中国最好的CS战队了。

但随之而来的是，SkyBear要面对各地分队的管理与发展，EVIL在当时也采取了比较传统的精英队+分队模式，在全国各个省市设立了自己的分队。而通过SkyBear的努力，EVIL最为鼎盛时期的分队数量和队员已经达到了1000人以上，当然这也包括了之前许多人从未想象过的海外分队。在EVIL分队扩大规模的同时，代表EVIL精神的精英小组EVIL-FF在2001年首次举办的两个全国性大赛——湖南卫视王中王比赛和在玩家心目中梦一般的WCG中国区总决赛上均获得了冠军。这时EVIL的名气已经几乎达到了巅峰。

之后EVIL的韩国之行却成了SkyBear的终身遗憾，一方面是由于个人原因他没有去成韩国，另一个原因则是EVIL在大田的惨败。“2001年的经历让EVIL更有信心了。”很多人可能都不理解SkyaBear为什么会在失利之后这么说，但在SkyBear的眼里，在国内从未遭遇过失败的EVIL走出国门之后眼界变得更宽了，承认了水平差距，继而是一种努力向上的动力。EVIL在回国之后开始在队内实施一些改革，包括建立EVIL-VF和EVIL-UF这样的二线精英队等等，而名气最大的FF精英小组在SkyBear的努力下与26space合作，开始向职业化战队过渡。

就在一切都在平稳发展的时候，SkyBear突然作出了一个至今为止都让人不敢相信的决定——解散EVIL所有的地区分队，只保留精英小组及少量成员。“说句心里话。在当时我自己也处于迷惘期，游戏和生活之间的一个关系到底应该是什么样的，我当时希望通过解散大部分队员，能让大家重新定位自己，重新考虑游戏和生活的关系。”SkyBear在时隔一年之后接受记者采访时是这样解释的，虽然这一决定造成了非常多的队员对此的不理解，甚至谩骂，但是决心向职业化发展的EVIL必须走出这一步。



2002年夺得WCG中国区冠军的E-zero，但是我们通过各种渠道都没有找到SkyBear的照片，也许他天生就是一个甘居幕后，低调的统帅吧！

2002年已更名为E-zero的EVIL再次无可争辩地夺得了WCG中国区冠军，而SkyBear也决定退出为之奋斗了两年的EVIL战队。SkyBear的退役引发了当时玩家们的一片叹息。虽然离开了EVIL，但他却没有离开这项他一直热爱着的事业，如今SkyBear正在新的工作岗位上为之奋斗。

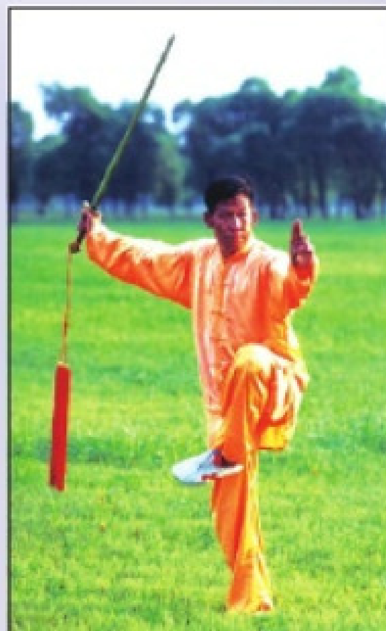
SkyBear无疑是中国电子竞技历史上值得书写的一个人，他创造了空前的EVIL神话，他是屈指可数的作为一名管理者而不是选手被广大玩家们记住的人。SkyBear所取得的成绩，将注定被后来从事这项事业的人们作为一个榜样去学习并奋力超越。

游戏中的功夫



■北京 北四环斟茶员
湖北 孤城梦

2004年底的圣诞节左右，星爷三年磨一剑的贺岁大片《功夫》终于上映，全国上下掀起一股“功夫”热潮。这是一个不再避讳谈“功夫”与“武侠”的时代，当看到著名高校的资深教授们直言自己是金庸的书迷，当看到张艺谋一年之内靠两部武侠片扬威好莱坞，当看到一部以电脑游戏改编的电视连续剧《仙剑奇侠传》成为网络上最热门的话题之一的时候，被《功夫》电影和武侠小说熏陶长大的你我心知肚明，这一切绝非偶然。就在《功夫》称霸全国各地电影票房榜的同期，在国内许多专业游戏站点内，都可见到大量玩家在讨论着中央10台一个叫做“人物”的专题访谈节目和一个叫做“吴连枝”的名字。在其之后短短一个月内，这个节目又3次重播了“吴连枝”的访谈。而这位吴连枝老先生，正是河北沧州的八极拳当代掌门人，也是世嘉的3D格斗大作《VR战士》第一号主角结城晶的人物原型。在这个节目中，不仅能看到吴连枝先生和《VR战士》之父铃木裕结下友谊的过程，还包括他在韩国访问时，与20多岁的韩国跆拳道冠军交手四招，每招均轻描淡写将对手击败，让对方心悦诚服的片断。尽管这个片断看起来远比不上星爷用“如来神掌”大败火云邪神那么火爆，但是令人兴奋的程度却尤有过之。因为对于喜爱《VR战士》的玩家来说，我们又在屏幕上看到了自己耳熟能详的功夫，而这一次，是真功夫。



八极拳当代掌门人吴连枝先生的英姿

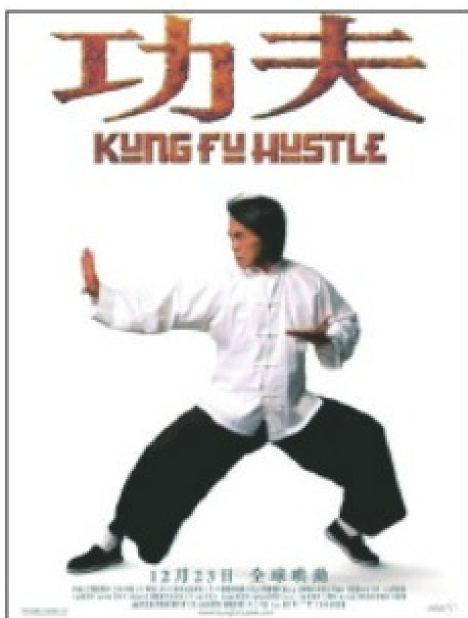
游戏与功夫的关系似乎一直是密不可分的。我们爱游戏，也爱功夫。今天就让我们来随意聊聊这二者吧。



博大精深的中国功夫

中国功夫渊源流长。早在商周时代，激烈的军事斗争，不仅促使武器由简单到复杂，而且促进了攻防格斗技术的提高和发展。这个时期，武器不断改进，凡出现一种新武器，必然产生这种武器的使用方法。如枪的刺扎，斧的劈砸，刀的劈砍等。这种在战斗实践经验的基础上，积累和发展起来的格斗技术，就是功夫的起源。几千年来，人们把功夫用于狩猎及自卫，用于部族乃至国家间的战争。人们从无数搏斗中积累了经验，并又将其融入功夫中，功夫得以不断的丰富和改进。经过几千年的发展，中国功夫变得千变万化，种类繁多。

电影《功夫》中使用大量特效，很好地表现了几类功夫。笔者把这些功夫分为3类，分别是拳脚、器械和虚构的神功。其实在游戏中出现的功夫也基本上不外乎以上3类，下面分别试述。



星爷的电影为功夫热潮推波助澜

拳脚

《功夫》一片中，猪笼城寨第一个出手的苦力强使的是十二路谭腿。此腿法传说是由河南谭姓拳师所创，故名谭腿。腿法施展时，发腿不过膝，快速屈伸，全靠小腿弹踢施劲，又被称为十二路弹腿。由于谭腿源远流长，从历史文字记载中已无法找出其确切的创立者，但谭腿动作精悍、攻防迅疾、爆发力强，在我国的北方流传甚广。在霍元甲创办的精武体育会中，谭腿也是传统功法，是当时精武会学员必修的入门基础，因而有精武谭腿之名。较有意思的是，在前一阵的电视剧《功夫足球》中，张卫健饰演的唐小顺也是个家传谭腿高手。

《功夫》中第二个出手的是一个使洪家铁线拳的裁缝。洪家拳就是南方拳术的杰出代表之一，相传是由福建莆田少林俗家弟子洪熙官开宗创派的。传统的南派拳术腰马步幅较窄，拳速频密，善于近身发劲；而洪家拳拳路开阔，腰马步幅较大，攻击距离长短具备，攻防俱佳，对当时的岭南拳派影响深远，并流传至今。洪家拳术中最出名的当属五战，铁线拳就是其中之一；另外四战分别为工字伏虎、虎鹤双形、五形及十形。自创始人洪熙官而下，洪家拳又经由洪熙官的师弟陆阿采传授给黄麒英、黄飞鸿父子，其后黄飞鸿凭借着洪家拳技称雄粤广武林。再后，黄飞鸿的弟子林世荣（即电影中的猪肉荣）又将洪家拳在香港发扬光大，这次《功夫》中扮演裁缝一角的赵志凌就是林世荣门下的再传弟子。另外赵志凌在上世纪70年代，香港功夫片全盛时期也曾参与过多部电影的拍摄，戏里戏外都可谓是真正的洪家铁线拳宗师。

描写拳脚功夫的游戏有很多，最出色的莫过于SEGA的《VR战士》、NAMCO公司的《铁拳》和TECMO的《死或生》这几大格斗游戏系列。不过遗憾的是，上面提到的两种拳脚功夫并没有出现在这几款游戏中，制作方更多地选择了知名度更高的中国拳术，例如醉拳、太极拳、螳螂拳、截拳道等等。在这几款游戏中，最能真实体现拳脚格斗精髓的游戏毫无疑问是《VR战士》系列，但动作最具美感的当属《铁拳》。《铁拳3》在角色的动作制作上采用了“真人捕捉”技术，使人物的动作非常逼真。游戏中有一个使截拳道的美籍华人格斗家Forest Law，活脱脱地就是李小龙在游戏中的再现。李小龙创建的截拳道以咏春拳为基础，提倡积极主动而非消极被动防守，攻击果断、快捷、凌厉、威猛，防即是打，打即是防。Law在游戏中体现了这些原则，水银泻地般的进攻往往令对手防不胜防。而在文章前面提到的八极拳可谓是个异类，在《VR战士》诞生之前，接任八极拳掌门人的吴连枝先生曾经一度为如何将这套拳术发扬光大而陷入困惑。但是他完全没有想到，一个远道而来的日本人制作的一款电子游戏，竟然能在其后的10年内为八极拳在全世界找到无数的年轻爱好者。吴连枝将八极拳的特点简单归纳为“跺、碾、冲”，实际就是沉力、旋转力、加速度3种力的结合。由于3种力的合力，所以八极拳发力极大，自古有“八极不上擂”的说法，便是因为这种拳法威力过大，如不能收放自如，很容易对人造成严重伤害甚至有性命之危的缘故。



Law在“铁拳”系列中使出李小龙著名的侧踢

随着3D技术的发展，在游戏中已经可以逼真地展示各种拳脚功夫的特点。但到目前为止，将这些正统中国功夫利用游戏的形式介绍给全世界玩家所知的，统统都是日本的游戏开发商。还在网络游戏中淘着金的中国游戏制作人，根本就无暇将注意力投到这一点上来。

刀枪

“昔有佳人公孙氏，一舞剑气动四方。观者如山色沮丧，天地为之久低昂”。这是杜甫名句，充分体现出古人对器械功夫的推崇。《功夫》一片中的五郎八卦棍相传是杨五郎所创。五郎随父征讨契丹，后至五台山出家为僧，因戒杀生，遂以棍代枪。棍法由太极生两仪，两仪生四象，四象生八卦，最后演化为六十四点棍法，合内外八卦，八八六十四之数，故名五郎八卦棍。棍法风格朴实无华、结构严谨、威猛沉雄、利于实战，是在广东一带流传较广的武术套路。由于此棍法是由枪入棍，反之亦可由棍入枪，变成五郎八卦枪。《功夫》片中，那个棍术高手就是枪棍交替施展迎敌的。



八极拳的游戏代言人——结城晶

在游戏中表现刀剑格斗，明显走华丽风格的厂商比较多。一阵刀光剑影之下，招式之间的攻防转换已经显得不那么明显了。事实上中国的器械格斗中，剑和枪的精髓都是很难通过游戏来表现的，因为这两样器械都属于内家的功夫。大枪的枪杆是将10年以上笔直而毫无瑕疵的白蜡树杆烘焙后所制，坚韧而有弹性。高手一运劲抖起枪身来，枪头乱颤，可形成一个圆形的大面积攻击（防守）范围，而且振幅很持久，并非单纯的“刺、扎”。《三国演义》中描述赵云独闯曹营，一根长枪“浑身上下，舞若梨花，遍体纷纷，如飘瑞雪”，正是上面所说的道理。如果赵云真像游戏《真·三国无双》中那样死命挥动长枪，哪儿防得住四面八方来的攻击？中国枪法的使用在全世界是独此一家的，而内家剑法很像枪法，武当剑诀中有一句“若把剑来当刀用，笑死三丰老剑仙”。由于长剑薄而锋利，高手斗剑时是看不到剑身乱碰火星四溅的，一把剑最多就是轻搭在对方的兵器上划行，因敌而动，一击成功。

鉴于上面所说的原因，在格斗游戏中很难表现正宗的中国器械格斗功夫，倒是和日本与西洋的打法一样大砍大劈，刀光剑影，只是偶尔能耍出几个武术器械套路中的动作。在目前最出色的刀剑类格斗游戏——NAMCO的《刀魂》系列中，无论是使用棍法的麒麟还是使用剑术的柴香华，基本上都还是属于套路演练，虽然难以表现出中国功夫中剑术和棍术的精髓，但也算是难能可贵了。值得一提的是，在光荣即将推出的《真·三国无双4》的片头动画中，我们终于看到赵云在千军万马中使用的是一根“弯曲”的长枪了，可见日本游戏厂商始终都在学习和进步中。不过看着我们的文化精髓被他们拿去运用到得心应手，让人心中多少有些不是滋味的感觉！

所幸还是有一家国产游戏厂商敢于涉足刀剑类格斗游戏这个领域，那就是制作了《流星蝴蝶剑.net》的昱泉国际。《流星蝴蝶剑.net》以多人网络对战为游戏方式，彻底摆脱以往RPG模式，采用第三人称视角，让玩家可清楚看到人物的所有动作。游戏中展现了大刀、匕首、长剑、长枪、巨锤等多种武器的格斗方式，尽管不能说是真实地体现了这些器械的格斗精髓，但是厂商请了武术运动员来进行“动作捕捉”，以制定出游戏中逼真的招式，使出来倒也像模像样。玩家要用手上的武器，配合鼠标与键盘的操控来出招。如果攻击时依照规则按出招式，人物可使出各种各样的必杀技；如果使用熟练，还能用连续技把敌人打得没有还手的余地。这款游戏刚推出时曾在网上掀起了一阵对战热潮，不过由于游戏本身平衡性和技巧性的缺乏，很快就玩者寥寥了。但是昱泉国际并没有气馁，他们为XBOX开发的连线格斗游戏新作《铁凤凰》会在今年二三月间推出。这款其实是《流星蝴蝶剑.net》续作的游戏，曾在2004年的E3大展上获得“XBOX类游戏最佳创新奖”，让人不得不对昱泉国际竖起大拇指叫一声：好！

神功

《功夫》一片中也表现了不少虚构的神奇功夫，例如威力巨大、气势十足的狮吼功、蛤蟆功、六指琴魔和如来神掌等。如果说前文提到的拳脚、刀剑偏向于真实的功夫，那么后面的神功则偏向于浪漫的武侠。

“如来神掌”是香港功夫电影的一个典故，早在上世纪30年代就有人拍摄，是香港电影中最常见的招式之一。比较出名的有凌云导演的邵氏老电影《如来神掌》，火云邪神也出自该片。之后该片又被多次翻拍，另外还有漫画版的《如来神掌》。同时它也成为一些作品的恶搞对象，如1993年刘德华、王祖贤主演的《摩登如来神掌》。此次周星驰选中如来神掌作为《功夫》一片中的最终武学奥义，也算是向“如来神掌”这一功夫电影功臣的另类致敬。如来神掌这么有来头的武功，功夫体裁的游戏自然不能少它，台北智冠科技的年度力作《如来神掌之宇宙争雄》，就着重表现了这一功夫。这款游戏采用了主流的斜向45°视角，回合制战斗。战斗时可从妖物身上取得“天地灵气”，灵气可加注于招式，以提升招式的威力。这种设定，倒是很符合如来神掌转万物灵气为掌力特性的。

狮吼功可以称之为“噪声杀人术”，不少电影、小说中，高手都喜欢用内功吼两嗓子吓吓人，要么就弄点噪声出来把人给烦死。这门功


《刀魂》系列中使用棍法的麒麟和使用中华剑术的柴香华


国产武侠游戏中很多这种充满浪漫色彩的奇幻大招

夫，最早可追溯到三国时张飞长坂桥头那一吼。《神雕侠侣》中杨过在沼泽用长啸逼出瑛姑，用的也是这一招了，但不知为何到了《功夫》中会用这一招的反而变成了“小龙女”包租婆？毫无疑问，这当然是出自“河东狮吼”的典故了。包租婆在片中全然是母老虎派头，吼得“杨过”在她面前唯唯诺诺，甘愿挨打受罚。而杀手“天地双残”施展的琴音杀人出自六指琴魔，比起狮吼功来就差了一大截了。只因这一神功实在威力惊人，污染环境副作用显著，怪不得当年王小波也忍不住写了篇《卡拉OK和驴鸣镇》，来劝大家少把这门绝学用于平时吵架呢。狮吼功在游戏中的表现自然不在少数，第一个表现这门神功的游戏，应该是1995年的《金庸群侠传》了。当玩家控制着江湖“小虾米”，在梅庄勇救魔教教主任我行时，任我行就使出了这门功夫。任我行发功时，游戏画面会发生剧烈的晃动。用这种地动山摇的效果，来表现这门神功真是不为过啊！

贰 功夫的流派

经过几千年的发展，中国功夫变得千变万化，种类繁多。不同的功夫具有不同的风格，因受到创始人及发扬者的身材、性格以及所处地理环境和风土人情等因素的影响，各种不同的功夫逐渐发展为各种不同的武术系统，也就是武功门派。提起中华武术，向来有“南拳北腿”之说。由于南方沟渠纵横，地形复杂，大开大合的打斗往往施展不开，所以传统的南派武术以拳术居多，腰马步幅较窄，拳速频密，善于近身发劲，适合较短距离作战。而中国北方地势开阔，因此北派武术长于腿法，架式大、节奏快，多闪转腾挪、纵横跳跃之动作，施展北派拳术需要较大的场地。南北武术各有侧重，特点鲜明。

南拳打南山猛虎

南拳源自于少林，流行于长江以南，时长月久，逐渐形成一种流派。南拳内容丰富，各地流传的南拳往往自成体系，各具特色。其中最著名的有洪、刘、蔡、李、莫等5家。洪家拳是南拳较大门派，源于福建闽南漳州一带，后传入广东。《功夫》里的那个裁缝，使的铁线拳就是洪家拳的一种。使洪拳最有名气的武师当数佛山黄飞鸿了，他武功高强而又为人正直，为后人景仰。

提到黄飞鸿，不能不提一个游戏角色，那就是《月华的剑士》系列中的李烈火。1997年，SNK推出了其招牌大作《幕末浪漫——月华的剑士》。这是一款武器格斗游戏，优秀的人物设定，丰富的必杀技，使其一推出便聚集了大批拥趸。游戏中有一个身穿马褂、扎长辫的中国武者李烈火，制作人把他设定成一个疾恶如仇、有情有义的南少林传人。他使的是一手少林功夫，有一招绝学“飞燕无影脚”，在游戏中只使用一把折扇便可与诸多使用长刀利剑的对手抗衡。无论是形象塑造，还是武功招式，李烈火和“功夫皇帝”李连杰塑造的黄飞鸿非常相似！可以说李烈火是以黄飞鸿为原形设计的，也就是说《月华剑士》是第一个表现南派功夫的游戏了。

北腿踢北海蛟龙


《VR战士4》中的少林罗汉拳对七星螳螂拳

北方武术界有句话是“拳打三成腿打七”，表现了腿功的重要。北派武术动作大展，腿法较多，较出名的有长拳、查拳、螳螂拳等。《功夫》里的苦力强所使的十二路谭腿就是北腿之一。北派武术的典型代表，当数世界影视巨星李连杰了。他在电影《少林寺》中展现的少林功夫，将北腿表现得非常到位。在后来的PS2游戏《义气——荣誉的起源》中，SCE更是直接请到李连杰来作形象代言。游戏中完美再现了李连杰塑造的几个电影角色，拳法腿功在游戏中更使得有板有眼。可以说，对于喜爱香港功夫电影和中国武术的玩家而言，这是一款绝对不可错过的作品。

《街霸》中的中国武术家春丽，使用的也是北派武术。她的绝技“百烈脚”和“霸王旋风腿”很能体现北腿的特色。春丽动作迅速、跳跃敏捷，擅长用各种腿法攻击对手，格斗风格犹如华丽的舞姬，美丽而又致命。此外，《VR战士》中法国小伙里昂使用的七星螳螂拳，也是北方7个著名门派之一中的武术。

叁 功夫在游戏中的表现形式

在电影中，吊钢丝、慢动作、电脑特效等各种技巧的运用，将功夫在光与影的电影世界里表现得淋漓尽致。电影中的功夫，夸张而不失真实。那游戏中的功夫，又是如何表现的呢？功夫题材几乎涉及到各种类型的游戏，但其中最主要的还是格斗、动作类游戏和武侠RPG了。


PS2游戏《义气——荣誉的起源》中的李连杰唯妙唯肖

也许是由于技术原因，会耍功夫的中国人，却无法做出一款像样的格斗游戏。反而是日本人让功夫进入了游戏，让中华武术能和世界各种格斗技在游戏里一较长短。除去技术力之外，日本制作人的创新精神和认真态度也是我们望尘莫及的。以前面提到的铃木裕为例，在3D技术刚刚开始在游戏中运用的时候，他就有了制作一款真实表现拳脚格斗游戏的想法。为了实现这个目标，他不惜远赴河北沧州的小农

庄，登门向吴连枝拜师虚心求教，二人还结下了深厚的友谊。正因为有了这样的态度，才有了后来被称作是3D格斗游戏最巅峰的《VR战士》的诞生。现在的铃木裕，又有了将他在单机格斗游戏中积累的经验运用到网络游戏《莎木Online》中去的想法。这种不断寻求突破的精神，老实说真的很值得国内许多追求短期利益的游戏厂商学习！

不过，日本人也未必都能真正理解功夫的精髓。除去上面提到的内家枪剑之外，即便是红遍全世界的截拳道，NAMCO的《铁拳》也只是得其形而不得其神。《铁拳3》中的Law从战术风格上来讲，是《铁拳》系列拟李小龙角色中最糟糕的一个。截拳道中李小龙一脚能把人踢出20米的侧踢，一拳在寸许距离可爆发150kg以上的迅猛寸劲，一副能缠着咏春拳师直挨耳光的勾漏手都没有表现出其精髓。最糟糕的是，李小龙赖以成名，踢得韩国高手李俊久和泰国拳王察猜甘拜下风的“连环三脚”也变成了鸡肋的组合特技。至于像《死或生》中雷芳的内家太极拳，就更难以在游戏中表现了。

相比日本游戏厂商，国内游戏厂商更多的是在武侠RPG中做“功夫文章”。武侠RPG的整个游戏过程几乎都在学武、练功和打斗，功夫、打斗关系到每一步剧情的发展。因此，功夫在这类游戏中表现得最多。武侠RPG不用考虑太多技术力的东西，不需要一拳一脚细微地表现功夫，也不用做出拳拳到肉的感觉。于是我们见到的大多是《金庸群侠传》中的九阳神功、《剑侠情缘》中的寒霜掌、《仙剑奇侠传》中的御剑术、乾坤一掷这样的虚幻神功了。当然，这样的设计跟陪伴我们长大的武侠文化不无关系，也体现了一种武侠文化中的浪漫精神。但是毫无疑问，这绝非正宗的“中国功夫”。



昱泉国际在XBOX上再开刀剑格斗新战场
——《铁凤凰》

说到这里，笔者想提一下《太阁立志传Ⅴ》这款游戏。在这款游戏中，玩家可选择一名角色走上剑豪之路，与战国时期全日本的剑术高手一较长短。尽管游戏中并没有逼真刻画剑术打斗的过程，但是却系统地归纳了那个时期涌现的剑术高手和门派。就像当年曾经有日本玩家在玩过《真·三国无双》之后不能理解那个叫“吕布”的为何如此强横，然后在阅读了相关资料后终于明白一样，《太阁》对许多中国玩家来说也起到了同样的作用。许多人在玩过这款游戏后产生了兴趣，在查阅资料之后终于知道了上泉信纲为何是日本第一剑圣，知道了柳生宗严的“无刀取”和佐佐木小次郎的“燕返”，这都是游戏带来的功劳。除去《太阁》系列之外，还有数不胜数的日本游戏中出现过这些名字，渐渐地也让世界各地的游戏玩家对他们耳熟能详。反过来看，董海川、杨露蝉、朱国福这些国术一代宗师的名字，却从来没有在任何一款国产武侠游戏中出现过。笔者再次很不厚道地说一句：在游戏中胡诌一个类似“九天十地菩萨摇头怕怕霹雳金光雷电掌”（注：举此例与笔者崇敬的星爷无关）这样的威猛名字很容易，但是对于玩家而言，对于游戏中的功夫文化而言，绝对有害而无益。笔者不想看到，将来有一天其他国家的玩家会认为八极拳是日本的武术，螳螂拳是法国的武术。



春丽堪称格斗游戏中的中国功夫代言人

套用吴连枝老爷子在央视“人物”节目中说过的一句话：“国外人那么热爱中国的传统武术，那么热爱中国的传统文化，如果中国人不努力把它发扬光大，不努力争取更进一步的发展，是对祖宗的犯罪。往小的说我对不起我爹，往上说对不起我的祖宗、对不起我们吴家，再往大的说对不起中华民族！”

肆 结束语



游戏制作人中的“中国功夫达人”
——铃木裕

中国的功夫博大精深，和功夫相关的游戏更是数不胜数。功夫和游戏不是这篇文章能全部说清楚的，仍然有大量著名游戏角色及其功夫未能提及。例如《VR战士》中使用醉拳的舜帝、使用燕青拳的陈佩、使用少林罗汉拳的雷飞，《死或生》中使用心意六合拳的元福等等，这一点请大家见谅！

希望能有更多精彩的功夫游戏，希望中国人能很快做出属于自己的功夫游戏！



寻香

第一话

■北京 清溪流泉

林晓：“沧月杯”《墨香》武侠小说征文大赛，给喜欢武侠游戏和武侠小说的朋友们提供了一次展现才华的机会。这不，刚刚过了年，就有征文摆在我的案头了。记住，征文截稿日期是今年的4月30日，具体征文启事请查看2005年04期《大众软件》的读编往来栏目，或者网上查阅http://www.moxiang.com.cn/huodong/cyzw.htm。这里，我挑选了征文中的一篇《寻香》献给大家，算是新春的礼物吧。小说较长，需要连载3期。

敦煌

莫高窟。山崖上一个隐秘的洞中，两支火把腾地燃烧起来。洞壁上雕刻的佛像，被火光涂抹上一层珐琅质的柔美光彩。

敦煌的主人盘坐在佛像下，身旁伫立一个青衣男子。两人静默不语，看着那火光摇曳。瞳孔在火光刺激下放大，缩小。时间在火焰里慢慢流逝。

“夜，我要进关。”

“你去哪里？”

“皇陵。昨日虽风沙满天我仍与那人对了一剑。我识得那剑法，是嬴家的亡国七剑。我要去皇陵。”

“嬴家吗？十年前的旧帐是不是该算了？若没有他们的背后支持，那自称正义的强盗又如何敢攻打我们明教的圣地。血债还需血来还。”

“十年前的一战，那些无耻的正派根本不堪一击。若不是嬴家、鬼门和墨家在背后，神教如何会落得如此地步？”

“乡，你的‘抗天真气’已有所成？‘刑天’之下又怎会让嬴家的人逃走？香又怎会被他们抓走？”

“‘平天下’，那是亡国七剑的最后一式‘平天下’，我认得出。他阻挡了我一招，借‘刑天’的反震逃走了。香是被鬼门遁术所擒，我来不及。”

“能在你手下全身而退的，普天下不过十人。”

“是‘天星’，他不惜短寿三年用‘天星’遁地而逃。”

“原是如此。乡，你带‘干戚’去吧。带香回来。”

接天楼

接天楼，楼高七层。在这兰州城内，除了城中的钟楼和城墙的箭楼，就要数这接天酒楼最高了。酒楼以自酿的“青峰”闻名。常来往大漠的男儿，都要买上一坛“青峰”带上旅途。夜幕降临，喧嚣了一天的城镇慢慢地静了下来。这时接天楼却最热闹，忙碌了整天的男子都好到这酒楼小酌几杯，似乎混身的倦意就在这酒楼的欢笑与“清峰”酒间淡淡散去。

“他奶奶的，今个儿没什么进帐嘛？尔那胡子，你今个儿如何？”

酒楼一层大厅坐的都是小本生意人，谈论得最多的就是这每日的营生。

大胡子叼着旱烟袋，狠狠地吸了两口，喷出厚重的烟雾，那胡子间的油腻在这烟雾中若隐若现：“俺今个儿遇到个怪事，大清早天没亮来了个客人，让我找人带句话去关内的长安，给了500两银子。”

“500两，你可发了。大胡子，就你那破车行怕全砸进去也不值100两吧。”

“嘿嘿，可不是嘛。俺让小儿马上就走了。客人要求路上不能停，要一直换马，俺车行的几匹好马都让俺儿拉走了。等他回来俺就给他娶个媳妇儿，就你家的闺女了，哈哈。”

大厅中的人都好奇地转过头来。这大胡子经营着个不大不小的车行，往来的客商少不得要用他的车，他便知道许多天南地北的消息。

“那客人可真是阔绰啊，出手大方。他还说我儿送到了地儿，收的人还得有打赏，哈哈。”

“大胡子，哪有那么好的事儿，你怕是遇鬼了吧。”

大厅角落里一个汉子正独自饮酒。他腰上斜斜地插了把古剑。汉子端着酒杯的手在空中停住了，似乎在思索着什么。突然，汉子动了，不知怎的一步就跨到了大胡子的身前，拎住了他的衣襟，厉喝：“那客人要你带的什么话？说！”

大胡子面色瞬地就白了，惹到了江湖中人是生意人最怕的事。他哆哆嗦嗦答道：“我……我也没听得仔细，好像是什么天下……江湖……谁属……且看香……什么的。大爷，我真的不知道啊。”

汉子皱了皱眉，松开了大胡子的手，轻声问：“是不是‘青衣现，江湖乱，天下浮；要问江山谁属，且看香归何处？'”

话刚说完，听见的却是一声惨叫。汉子捂着脖子倒了下去。一根漆黑的丧门钉深深插进他的脖颈。一股

鲜血顿了顿才从伤口中喷出，洒了大胡子一身。大胡子脚一软，就瘫坐在地上。四周的看客这才回过神来。

"杀人啦……"人群疯狂地拥挤向酒楼的出口。然而，大门却紧紧锁住了，任谁也推不开。

接天楼冲天火起，火焰接天，烧了一日一夜才停熄。没有一个人逃出，听到那句话的人都丧生在这火海中。

入夜，已是废墟的接天楼处来了一个青色的身影，执剑而立。

"嬴政，你杀得了天下人吗？长安，鬼门。香儿，我就来了。"身影咬着牙，吐出句话来。一声轻啸，乡展开身法，出城向长安奔去。那晚的月很明，空中划过一道淡淡的青影。

一个时辰后，几只信鸽分别从兰州城的好几个地方飞起。

青衣现，江湖乱，天下浮；要问江山谁属，且看香归何处？

长安鬼门

长安太老了，老得连阳光都有些旧了。慵懒的阳光铺在长安的大街上，长安横是横竖是竖四平八稳的街道像是随时都会睡着。街道两旁的建筑，都是堂堂皇皇的、正正方方的、稳稳当当的，一点没有杀机四伏的意思。

接天楼火起三日后，长安老城东南巷的深处，一扇漆黑的乌木大门前。门上已落满了许多灰尘，似乎很久都未再开启。敲门用的锁环上雕刻着奇怪的图案，竟是一个鬼的摸样。日落时分，这漆黑的大门便透着些神秘，有人从巷外而来，轻轻地敲响了鬼门环。这是乡，穿着那送信的大胡子小儿的衣裳，化了妆，叩响门环的手镇定有力。

半个时辰过去了，院内才有人走动的声响。

"俺是个马夫，有位客人托我从兰州捎个信来，是句话，说是要给这里的主人的。"

"那请先生到外堂稍候，我去请我家主人。"

乡随着童子进门入堂。乡木讷地立在一个角落里，完全生意人的本分；那脚似乎还有些颤抖着，好像没见过这么大的世面。乡的眼神呆若木鸡，却已轻瞄淡写地扫视了整个大堂。大堂的中央挂了幅鬼谷子先师的画像，流传了千年的鬼门并没有放弃他们精神的传承。大堂的两边各放了四张红木椅子，顶梁的红木立柱一人难抱。乡微微侧过身，朝向立柱的背换了个方向。

大堂还未掌灯，日已将尽了，大堂中幽暗晦涩。咳、咳两声，刚才的童子手掌了一盏油灯而来，领出个黑衣老者。

"你就是那送信的？"

"是的，小的是个马夫。"乡故意地强调着，憨态可掬。

"那客人让你带的什么话，说来吧。"

"嘿嘿。"乡只是笑笑，并未回答，露出一点小生意人特有的狡诈。老者似乎很明了乡的想法，道了句："一会自有打赏。"

"谢谢大人了。那位客人让我带句：青衣现，江湖乱，天下浮；要问江山谁属，且看香归何处？"

老者的神色瞬间变了变，又马上恢复了原初。乡敏锐地捕捉到这丝变化，香的失踪果然与鬼门有关。

"风儿，带他去帐房拿100两银子。"老者转身欲回。

"多谢多谢了。"乡不停地恭身道谢，跟在童子的身后待要出门而去。

老者忽地转身，左手袭向乡的背后一抓。乡突然打了个踉跄，身子倒向右边，恰好躲过老者一抓。乡拍拍屁股，起得身来，咕噜一句："怎么这大堂还嗑人啊！"又跟着童子去了。老者一脸的苦笑，心想不知这人是运气还是什么，但是终究是留他不得。乡却突然回过身来面对老者，憨厚地一笑，"大人不必送了，小的承担不起。"又一躬身。

老者趁乡躬身之时，左手再袭，直向乡的后脑。乡右手一摆，瞬间绕上老者的手臂，极快地一拉，已反手扣住老者的脉门。身影一晃，乡转到老者的后方，右手紧紧地扣住老者脉门，"大人为何想要小的小命呢？"乡有些调侃地问。老者的神情冷静下来，吃了暗亏，落在了乡的手上是他未曾想过的。

"匹夫无罪，怀璧其罪，你不该知道这句话。"

"可是我已经知道了，我还想好好地活下去，大人你说怎么办才好呢？"

"放了我，我保你平安出得鬼门。"

"出了大门，我就横死这街头了。"乡出手如电，运起截脉手，瞬间锁了老者的几个大穴。"老爷子，我不过求一条生路，你陪我出了这长安城如何？"

"你放了我，我保鬼门不会对你动手。"

"可是，老爷子，我如何能相信你？"

"信与不信，只在于你，我却出不得这大门。"老者似乎还有些自信。乡微微地笑笑，手上却并未放松。"鬼门四老的鬼无，鬼门还少不了你吧。"

"即使我死了，你也难逃鬼门七杀。"鬼门七杀，原是依据本经阴符七章的逆行所创。本经阴符本是修身养性的法门，反过来却是凶险厉害的杀招。鬼门七杀：盛神、养志、实意、分威、散势、转圆、损兑，每一杀都有独特的法门，端的是难防。

"老爷子，我的命不比你的值钱，你在吓唬我不是？这样吧，你回答我一个问题，我就放了你，你且保我出得长安。"

"你想问什么？"

"香，香在哪里？"

老者的脸色瞬间变化。乡手上一加劲，"鬼老，十三截脉手你还是不要冲的好，轻则真气尽毁，重则经脉尽断。"

老者不再说话，沉凝一声，"你问香？什么香？我不明白。"

乡浅浅地微笑，"鬼老，我的条件已经很好了。最近没喝酒，手有点抖，万一坏了你的修为就不好了。"

"青衣现，你就是青衣……"鬼老突然惊愕道。

"鬼老，我是不是现在不重要，重要的是香在哪里？"

"香，香在这里。"说时迟，那时快，鬼老忽然活生生地扯断左手，从乡的控制下挣脱出来，一倒地向内堂滚去。

乡丢开还抓在手上的断臂，一个鱼跃扑向地上的鬼老。正待够着时，乡脖子上传来飕飕的凉意，剑气，是

剑气。乡在半空中把身子硬生生地挪开一寸，那道剑气反向地上的鬼老杀去。乡双脚轻点，弹起身来，背心却不经意地露向厅内的立柱。立时，那立柱竟向两边分开，从两道立柱中分别射出一道剑光。剑光在袭向乡的半路又合为一体，剑势陡然间增大数倍。乡的剑不知何时已握在手中，便回手一刺，带起一阵狂风，逐鹿五剑"风伯"之"风过无痕"迎了上去。剑势相撞，鬼门两人翻身而退，两丈外，两人的右手同时下垂，手中的剑哐啷一声掉在地上，鲜血从虎口滴落。乡舌尖一甜，知道自己也好不了多少，已受了暗伤。

鬼老起得身来，立在乡三丈开外，右手在断臂处连点数指。适才出手的杀手挡在鬼老的前方，手中的剑遥遥指向了乡。内堂迅速奔出数人，把乡围在中央。乡吞下一口涌上来的鲜血，脸上的笑容仍没改变，似乎刚才的生死毫不放在心上，还能调侃："昔有苏秦、张仪，游于战国，创合纵、联横。鬼老，你太看得起我了吧，鬼门双煞的联横一击都拿出来了。"

鬼老面无表情，那断了的手臂仿佛不是他的，看不到脸上有任何疼痛的表情，低沉地吐出两个字："布阵！"乡四周的人动了起来，脚下踏着奇怪的步伐开始游走。阵式在这七人的脚步下展开。合纵剑阵一旦展开，乡在劫难逃。此时阵形已成，阵势却还未成前，正是破阵机会。否则，合纵剑阵的"形""势"俱成时，再有一个乡只怕也难全身而退。乡却不敢轻动。这剑阵是鬼门几百年精华所在，一动触发了阵法的杀机就再也没有逃脱的机会了。布阵的七名弟子不停地游走，口中轮流吐出两个字来："盛神、养志、实意、分威……"七言俱现之时，便是这阵势所成之刻。乡还静静地站在那里。"转圆！"随着这一声出口，乡动了，一剑指天，轻啸。"刑天舞干戚，壮志犹豫常在"一式刑天攻向阵式的第七人。那人"损兑"已在口中，却被乡剑势一逼之下，活活吞了回去。剑阵的压力顿时减弱，形成而势不成，无法以势气压人，对乡这样的高手已无性命威胁。乡却未继续攻击，干戚垂落下来，脸上的笑意还是那番从容，谁知道已在鬼门关前打了一个来回。适才，为了寻这阵法的破绽，魔门的"天听"之术已被乡运到极致，才冒险地击出那一记"刑天"，实已耗了乡大半的真气。

"魔门余孽，人人得而诛之。和他不必讲什么江湖规矩，上！"老者沉声喝道。话音刚落，剑就招呼到了乡的身前。乡提气抽身，跃到半空，一式"雨师·花雨漫天"剑尖游走，围攻的众人只觉手臂一麻，剑也握不住了，哐啷哐啷纷纷掉在地上。半空中，乡还未落身前，从上方传来森森杀气。乡双脚互点，凌空向后翻去，落在外堂的门槛上。

"鬼无，你太看得起我了吧，鬼门四老尽出，乡改日再来拜访了。"

"想走，没那么容易。"外堂的梁上同时飘下来三个黑衣的身影，轻飘飘地向乡而去。

"来日方长啊，哈哈。"乡身影一晃中，魔门身法"如梭"之下，乡已在十丈开外。

十墨

长安城外，两条山间小路在这里交叉。岔口路旁有个茶棚，几张长凳散散扔在那里。"大碗的凉茶罗。歇歇脚再走吧，客官。"棚内小二向来往旅客招呼。乡早已换回自己的青衣，走到茶棚边停下。"小二，茶！"乡拖过一根长凳坐下。小二哥凑上前来，端来一碗凉茶，道声："客官，歇好勒。"乡端起茶，举到嘴边。小路那边走来几个挑着行李的汉子，拥进茶棚来。小二赶紧把长凳搬到阴凉之地，倒了几碗凉茶候着。那几个汉子把挑着的行李一摔，奔过来端了碗茶就喝。乡笑，轻轻搁下茶碗。

"咳、咳，什么时候十墨也要起这种勾当来了。"乡说。那几个汉子的眼神忽然间凌厉起来，都回过头来。一年长的汉子踏向前："墨家十墨向公子请安了。在下十墨中的'兼爱'。我们对公子并无恶意。"

"好说好说，各行各的道。"乡不由暗自松了口气。十墨是兼爱、非攻、尚贤、尚同、节用、节葬、非乐、天志、明鬼、非命。惹上十墨极其难缠，鬼门七杀虽是霸道，但十墨的"舍身、成仁"却几乎是一个噩梦。十墨是一群为了心中的理想根本不惧死亡的人。

"但请，不过十墨想向公子打听个人。"

"什么人？"乡顿时明了七分，却装傻答道。十墨之锋，能避则避。

"敢问公子，香在何处？"

乡脸色一顿，笑容嘎然而止，苦笑："我也在找。"

"青衣现，江湖乱，墨家自会承担过去的血恨，公子如要报仇，十墨在泰山相候。但'香'关乎墨家生死存亡，还请公子相告。"汉子再向前踏了一步，恭身说道。言语之间不卑不亢，不失礼数。

"你问我，我待问谁？我还想问你呢。"乡眼神空寂，一抹落寞从眼角滑下。

"公子请看此物。"汉子递过一个香囊，乡接来拎在手中。

"你从哪里得来？"乡细看，这分明是香从不离身的香囊——上绣一个小小的香字，香囊中的花粉还是乡五年前于百花谷中采百花之精华凝练而成。已是五年，香味依旧如初不散。乡呆呆地看着香囊，与香的日子如画卷一幅幅在脑中展开。自己曾发誓用一生去守候的香，究竟现在哪里？

"公子，眼下十墨与你说实话，我们需从香手上取得一个物事，只要公子答应寻得香后将此物交与十墨，十墨愿与公子同路。"

"什么物事？"乡并不急于答应。虽然十墨手上的消息对自己何其重要，他仍努力克制住自己的冲动。

"此物原乃墨家之物，于十年前遗失，算来该在'香'小姐手中，并非贵教之物。"

"待我见香后，如果如你所言，我定说服香将它交与你。"

"能得公子一诺，十墨不敢旧留，待公子寻得之日，传信于墨家即可。"

"好，我答应你。你且告我，这香囊是何处而来。"

汉子并不答话，却双手不住交叉摆动，划出一个手势。乡一见之下已然明了。果然是他们。700年了，还放不下那天下的野心。

皇陵中的家族，再次把手插下世间。

（待续）



"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《三国群英传Ⅴ》《三国志X威力加强版》

《动物园大亨2》经营心得

■江苏 芮超

在《动物园大亨2》中你需要修建一座动物园，以此吸引游客，从而获得足够的资金来继续经营，因此你首先有一些动物来吸引游客。千万不要以为这很简单，动物可是有着自己的生活习性和喜好的！你只有提供良好的生活环境和生活必需品（就是食物和娱乐工具），动物们才会精神饱满地迎接游客的参观，谁都不想看到动物无精打采的样子，不是吗？就拿北极熊来说，你想它在动物园里生活愉快，就要给它创造一个冰天雪地的环境，再放上一些较大的水池和冰块，你就会看到北极熊欢快地游着泳、玩着冰了，而游客也会再次流连忘返。但如果你准备养一些非洲狮，你需要另辟新地，种上草地和非洲植物，让非洲狮有回到家乡的感觉。相信你的游客看见狮子驰骋在草原上也会驻足停留！当然，千万不要忘记在四周建上护栏，否则狮子跑出来也不是好玩的！以上只是举了两个简单的例子，其实每种动物都有自己独特的需要，这就要各位玩家细心了解一下，尽量满足它们，毕竟，一座朝气蓬勃的动物园能吸引来大量游客，而游客多你的收入也就多，那么你才能更好地发展你的动物园！

可是，还有许多细小的事情等着你呢。有人乱丢垃圾了，动物们的肚子饿了，小动物要出生时赶紧找兽医，这些可都是需要找人帮忙的。要雇佣一些饲养员、兽医、清洁工来帮你管理动物园。饲养员和兽医是最重要的员工，你的动物生活得快乐与否就全看他们的表现了，所以得雇佣数量足够的饲养员和兽医来照顾你的动物们。清洁工的重要性虽然小一些，但也必不可少，保证公园的整洁也是非常重要的。

游客也有自己的需要，他们会肚子饿、口渴、想方便等，这样你就要建一些辅助设施来满足他们的需要。诸如：比萨汉堡店、饮料店、洗手间、礼品店等。初期可用一些简单的小吃店来满足游客，但随着游戏的深入这些小店将无法满足游客的需要，这时你就需要建大餐厅或豪华餐厅了。餐厅里面会提供各种食物给游客，同时因为自身的环境档次大大高于路边的小摊，所以几乎是所有游客的首选。虽然餐厅尤其是豪华餐厅的造价不菲，但它给你带来的收益同样不菲，只是这些餐厅最好建在人流大的地方——公园的门口就不错，虽然似乎有碍观瞻，但它所带来的利润绝对会使你喜笑颜开的。除了餐厅外，纪念品商店也会为你带来丰厚的利润，毕竟游客都希望将一些美好的回忆带回家中。为了让游客置身于你的公园而流连忘返，你必须美化游乐园的环境，当你的手头比较宽裕时，应该再在游乐园的入口处放置一些雕塑、喷泉，在游客较多的地方种植一些树木花草，这些都会给你的游客带来好的心情。此外，在道路两边多添置一些长椅、垃圾桶也是必要的。当游客们都对你的游乐场交口称赞时，你离发大财的日子也就不远了。P

《指环王——中土大战》城门不被攻破法

■西安 默子

在《指环王——中土大战》中，选择中土光明阵营第19章"米那斯提力斯"算是游戏里比较困难的关卡了。敌人的前两波进攻其实都很容易打退，可第三波（不是软件公司）时敌人会运来巨大的葛龙德，而且这个玩意用什么打都不怎么费血，它打城门两三下城门就报废，这让很多玩家感到头疼。其实解决的办法很简单也很实用，就是当葛龙德一出场时先派甘道夫出城，然后对它放白光，可减少1/4的血，接着甘道夫赶紧回城，并在城墙上组织好装备了火箭的弓箭手或游侠，当葛龙德运到城门的两块突起的中间时把城门打开，这时葛龙德就会卡住在这里并堵住后面的兽人部队，然后再用甘道夫放白光，弓箭手一直打，很快葛龙德就会倒下去的。P

急速传说之《极品飞车——地下狂飙2》经验谈

■湖北 孤城梦

《地下狂飙2》中的赛车分为手动挡和自动挡两类。自动挡类赛车使用简单，但加速度慢，适合初学者使用；而手动挡类赛车加速度快，性能优越，但驾驶起来却需要一定的技巧。如果想在游戏中能飙得更快，那只能使用手动挡赛车。关于手动挡赛车的使用，我总结了3点最关键的技巧。

1.换挡的时机

掌握好挂挡时机，是驾驶手动挡赛车最基本的技术。《地下狂飙2》对挂挡设计并不十分真实，游戏设定赛车的每个挡位都有一定的加速度范围。如“标志”的Peugeot206型车，1挡加速度范围是时速0～59公里，2挡的范围是时速59～109公里，3挡的范围是时速109～150公里，4挡的范围是时速150～195公里，5挡的范围是时速195～230公里。当挡位在其加速范围内，赛车能得到最快的加速度。当用高挡位跑低速，赛车的加速度会非常慢。当在高速时使用低挡位，赛车将很快降低速度。所以，要尽量在不同的速度下使用合适的挡位。

2.甩尾技巧

使用甩尾过弯道，是公路赛车最重要的技术之一。先使赛车高速行驶，在进入弯道前的一刻，将赛车转向，然后猛地使用刹车，这时转向的离心力会使车辆出现甩尾。甩尾能使赛车在不降低太多速度的情况下，迅速通过60度以上的弯道。需要注意的是，当弯道弯曲幅度越大，甩尾时汽车转向的角度就应该越大。

3.弯道超车技巧

直道超车，是依靠汽车的性能，而弯道超车靠的是技巧。当弯道超过60度，应使用甩尾法超车。使用甩尾超车，关键是要在进弯前抢赛道内圈，抢到内圈就能在过弯时，依靠甩尾挤靠对手并超车。当弯道弯曲幅度低于60度，就应走外圈超车。因为赛道的外圈半径大，能允许赛车过弯的速度就大。方法是：赛车从赛道外圈进弯，在进弯前降低一个挡位，然后调整方向过弯道，出弯后加一挡并加大油门。走外圈过弯道能使赛车以高速度进行超车。P

CS AWP使用技巧与练习

■湖北 邓逸君

当你手持AWP在中距离面对手持M4A1或AK-47的敌人时你是否会紧张呢？这时再开镜瞄准肯定是来不及了，换手枪火力又不够……难到只有等死吗？不，还有一条生路——盲狙！

在这我要纠正一些错误观点，盲狙其实不光是把敌人放到屏幕中间那么简单。不信我们可做个实验：拿把狙击枪瞄准远处的墙壁，然后关掉瞄准镜，开枪。结果如何？打出弹孔距离瞄准的地方很远，多看几枪结果也一样。因为狙击在不开瞄准镜时散射是极大的，所以照这样的打法不开镜你是很难在中距离命中敌人。那录像中精彩的盲狙是怎样完成的呢？其实这里面有一些小技巧。你可试着再瞄准一次，关掉瞄准镜，然后同时点击鼠标左右两键，反复多试几次。怎么样？现在发现命中率提高了很多吧。其实在你认为同时点击鼠标两键时，电脑仍然是进行了先后处理，也就是说命中的子弹是电脑判断你先开镜后开枪的结果，当然不会出现散射。而且点击快的话你也是看不到有开镜动作的，最多看到屏幕闪了一下。多练几次确保每次都是先开镜，这很容易办到。

然后为了在没有瞄准动作时也能打中敌人，我们还要一点练习。进入CS后在操作控制的高级选项中将第一项“开启准星”关掉（默认是打开的），然后进入游戏，开几个拿刀POD，只用B42或B44这两把枪。看到敌人后开镜。发现什么了吗？屏幕中间的准星消失了，好了，开始练习打吧。这两把枪子弹多又可连发，比AWP适合练习，直到你每一枪都可命中就可用AWP练习盲狙了。当练好以后无论你再用什么枪，开不开镜你都可迅速瞄准敌人了。怎么样？试试吧，祝大家都成为CS高手。P



《半条命2》“最具创意的过关技巧”征文大赛

妙射木桶

山东 姚龙

在“水障碍区”一章会遇到一扇封闭的大门，根据传统玩法，玩家需要进入设施内打爆油桶靠木桩撞开大门，而在图中所示位置，不用进门，按下Z键瞄准油桶用手枪打几下即可击爆油桶，并将门撞开，无需再进入设施战斗，节省大量时间。



一句话技巧——“安全盾牌”

浙江 何琦宇

游戏中的狙击手比较让人头疼，不但杀伤力大而且枪法精准，只要使用重力枪吸过木板来作为“盾牌”，便足以安全通过狙击手林立的地区。

重点推荐作为游侠网2005春节献礼的“罗马全战汉化包”。至于“新仙剑XP版”，第3次新瓶装旧酒，执著精神令人肃然起敬，于是我们有理由期待For Longhorn 版的《仙剑奇侠传》……

■游侠补丁网 水寒

《虚幻II——觉醒》官方简体中文汉化包（Unreal II：The Awakening）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Unreal2E2CHS.EXE



使用方法：执行汉化包，选择游戏安装目录后直接安装即可。

补丁效果：将游戏汉化为官方简体中文版。（游侠论坛版主Poseden根据官方简体中文版制作）

《死亡之屋III》补丁（附带属性修改器2款）（The House of the Dead III）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/hod3pccd.zip

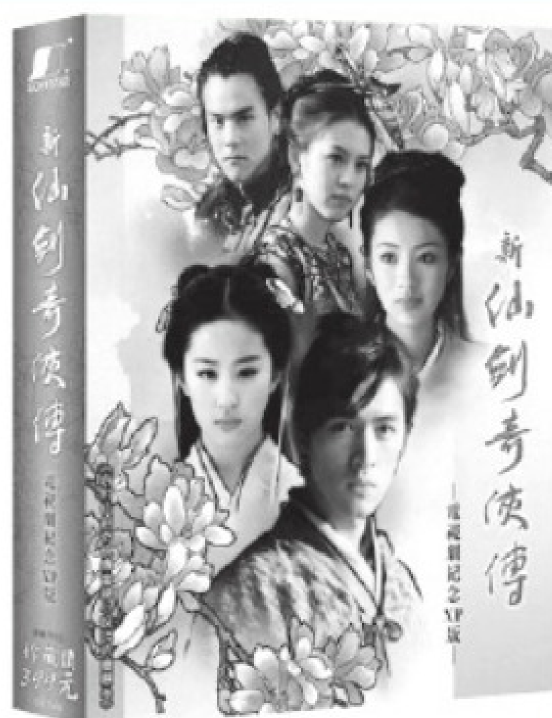
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。修改器方面，先执行修改器，再启动游戏；游戏中按各修改器面板标注的热键实现相应功能。



补丁效果：游戏时无需放入光盘。2款修改器包括无限生命、无限弹药等修改项目。

《新仙剑奇侠传电视剧纪念XP版》中文版补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/palgame.zip



使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘，同时可将《新仙剑奇侠传》原始版转换为XP版（感谢游侠论坛网友cigam2005原创制作）。

《工人物语——先王的遗产》补丁（附带属性修改器2款）（The Settlers：Heritage of Kings）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Settlers5cd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录下的Bin目录。修改器方面，先执行修改器，再启动游戏；游戏中按各修改器面板标注的热键实现相应功能。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。2款修改器包括无限资源、单位无敌等修改项目。

《忍者神龟3》（附带所有关卡全开档）（Teenage Mutant Ninja Turtles Mutant



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/tnmt3cd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录；将TMNT.SV覆盖原文件实现关卡全开。

补丁效果：游戏时无需放入光盘，可开启所有关卡。

《实况足球8》（国际版）补丁（World Soccer Winning Eleven 8

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/we8icd.zip



使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《罗马——全面战争》游侠官方繁体中文完美汉化包（Rome：Total War）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/romecdali213.EXE



使用方法：直接执行汉化包安装即可。

补丁效果：将任意英文版本一次性汉化为官方繁体中文版。（游侠网小旅鼠根据官方繁体中文版制作）

《欧洲冠军杯04-05》补丁（UEFA Champions League 2004-2005）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/cleague0405cd.zip



使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《指环王——中土大战》修改之光明阵营篇

按照下文修改游戏目录ini文件夹中的Gamedate.ini文件即可。

1级：

1.医疗

SpecialPower SpellBookHeal
InitiateAtLocationSound=SpellHeal
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_HEAL
ReloadTime=1200
PublicTimer=No
RequiredScience=SCIENCE_Heal
RadiusCursorRadius=SPELL_HEAL_RADIUS_CURSOR
End

2.精灵森林

SpecialPower SpellBookElvenWood
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_ELVEN_WOOD
RadiusCursorRadius=175；Match the radius in FXList ElvenWood
RequiredScience=SCIENCE_ElvenWood
ReloadTime=240 000；in milliseconds
InitiateAtLocationSound=SpellElvenWood
ViewObjectDuration=5000
ViewObjectRange=175
End



3.征兵

SpecialPower SpellBookDraft
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_DRAFT
ReloadTime=60 000
PublicTimer=No
RequiredScience=SCIENCE_Draft
InitiateSound=PeasantVoiceDraftUpgrade；this didn't work
InitiateAtLocationSound=PeasantVoiceDraftUpgrade；this didn't work
End

2级：

1.甘道夫加强

SpecialPower SpellBookGandalftheWhite
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_GANDALF_THE_WHITE
ReloadTime=0；in milliseconds
PublicTimer=No
InitiateSound=RohirrimSpeechCheer
PalantirMovie=PalantirAlert_RohanReinforcements
RequiredScience=SCIENCE_GandalftheWhite
End

2.召唤精灵同盟

SpecialPower SpellBookElvenAllies
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_ELVEN_ALLIES
RequiredScience=SCIENCE_ElvenAllies
ReloadTime=300 000；in milliseconds
InitiateAtLocationSound=SpellElvenSummon
RadiusCursorRadius=100.0
End

3.召唤洛汉同盟

SpecialPower SpellBookRohanAllies
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_ROHAN_ALLIES
RequiredScience=SCIENCE_RohanAllies
ReloadTime=300 000；in milliseconds
InitiateAtLocationSound=SpellRohirrimSummon
RadiusCursorRadius=110.0；150.0
End

4.安杜瑞尔

SpecialPower SpellBookAnduril
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_ANDURIL
ReloadTime=0；240 000；in milliseconds
PublicTimer=No
InitiateSound=RohirrimSpeechCheer
PalantirMovie=PalantirAlert_RohanReinforcements
RequiredScience=SCIENCE_Anduril
End

3级：

1.拨云见日

SpecialPower SpellBookCloudBreak_SP
Hacky special ability for the part cloud behavior
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_CLOUD_BREAK
RequiredScience=SCIENCE_CloudBreak_SP
ReloadTime=300 000；in milliseconds
InitiateSound=SpellCloudBreakStereo
End

2.召唤巨鹰

SpecialPower SpellBookEagleAllies
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_EAGLE_ALLIES
RequiredScience=SCIENCE_EagleAllies
ReloadTime=360 000；in milliseconds
InitiateAtLocationSound=SpellEagleAlliesSummon；EagleVoiceSelect
RadiusCursorRadius=100.0
End

3.召唤树人

SpecialPower SpellBookEntAllies
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_ENT_ALLIES
RequiredScience=SCIENCE_EntAllies
ReloadTime=480 000；in milliseconds
InitiateAtLocationSound=SpellEntsSummon
RadiusCursorRadius=100.0
End

4级：

召唤亡灵部队

SpecialPower SpellBookArmyoftheDead
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_ARMY_OF_THE_DEAD
RequiredScience=SCIENCE_ArmyoftheDead
ReloadTime=3600；in milliseconds
InitiateAtLocationSound=ArmyDeadEnterMono；ArmyDeadEnterStereo
RadiusCursorRadius=200.0
ViewObjectDuration=5000
ViewObjectRange=150
End

新浪、大众软件联合讨论征集活动第五期

新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）参与讨论，期待您的意见。

年逾六旬的美籍华人陶宏开教授因为积极帮助国内青少年戒除网瘾成了近期的风云人物。在2004年年末和2005年年初全国各地举办的戒除网瘾讲座上，陶教授开始将矛头直接对准网游运营商。他曾向某知名网络游戏公司发出质询，要求以对话的方式直接“挑战”该公司的董事长兼CEO 。“网络成瘾”、一个叫“陶宏开”的教授，是社会责任感使然？还是概念炒作？卓有成效还是夸大疗效？如何看待“网络成瘾”症候群和陶宏开教授的个人行为？欢迎大家发表自己的意见。

网友发言

陶教授的出发点是好的

新浪网友 飞翔的菜鸟

陶教授是一个先驱，能够以一己之力去拯救网络成瘾的青少年，这种勇气就值得整个社会尊重。我觉得他的行为可以和反对伪科学的斗士司马南、依靠理性分析最终揭穿蓝田股市神话的刘姝威教授相比。因为我们相信历史是公正的。

新浪网友 翩然一剑

我认为多一些陶教授这样的人，我们的“网络成瘾”青少年才有人去关怀。国家、社会才会重视这个问题。我认为炒作自身名誉对陶教授没有必要了。他现在全国到处跑，累得半死，还被这么多人指责、非议。我很佩服这样的人，他为社会、为青少年做出了贡献。

新浪网友 mamly

我认为陶教授的出发点还是好的。只是选错了方向。想让孩子摆脱网瘾的最好办法是让孩子认清网络的本质，告诉他们网络都是虚拟的，游戏里的东西无非只是服务器上的数据而已。在现实世界中得到的荣誉远比在游戏中要有分量得多。

新浪网友 hbwwf

陶教授拿赌博和网游比，把二者的本质弄混了。网游是有着知识产权的产业。赌博怎么能和网游相比？陶教授又说网游是纯消费品。烟、酒都是纯消费品，青少年成瘾的也很多，他为什么不管？

新浪网友 yija

网络对于“青少年”就是娱乐，网络的包容性和易接触决定了它目前的被选择度较高，所谓网瘾就是玩瘾。一个贪玩难自控的问题被提升到与吸毒同样的高度，这不是哗众取宠的个人炒作又是什么？

新浪网友 天使派对

陶教授本人玩了市面上200多款网络游戏的百分之多少，各达到多少级别，熟悉网络游戏内容／运营／制作有多少？没有调查研究就没有发言权。





网络成瘾≠玩游戏

新浪网友 zhumingjiang2092

我在剑侠里还遇到一个50多岁的老头，人家可是一家人都玩剑侠的。游戏在生活中不可缺少，毕竟人也是从小玩玩具长大的！玩到老也不失情趣，美好的生活是因为开心而维持下来的。

新浪网友 帕齐尼

人家日本韩国是游戏大国，政府支持游戏业，游戏业也能健康发展。中国呢？央视《电子竞技世界》停播，游戏被称做海洛因，不足18岁的孩子整天网游，大学生通宵上网游戏而不顾学业。社会应该在这个方面找原因！

新浪网友 lemonago

个人觉得还是在炒作！至于说到网游的危害，几十年前青少年犯罪率就在我国开始提升，他们那时候是受了什么误导？我个人认为是电视电影。那时侯很多青少年都是看了港台的枪战片后开始崇拜模仿里面的角色，特别是《古惑仔》影响可能更是大。可那时候也没听说有谁要取缔电视台电影院呀。我觉得大家把现在引发青少年问题的矛头大多数都指向游戏，却没有认识到其实真正的根源还是社会环境因素。

新浪网友 windboy5657

“网络成瘾症”归根结底就是中国教育体制的问题。陶教授这样的资深学者，对于现代事物尤其是新兴的网络的态度有些片面。但不可否认网络游戏的确容易使未成年人深陷其中，所以我们应该以一种全面的视角去解决这种社会现象。

新浪网友 33566777

大家都说网络毒害一批青少年，政府也都说管，可我看都是治标不治本。根本问题是现在未成年人学业负担太重。你去看看暑假寒假的补习班提高班有多少，比起网吧恐怕有过之而无不及。任何人都想拥有成就感。差生们整天在学校差，又得不到老师的帮助和其他的人关怀，他们不到网络世界找成就找关怀去哪里找？

新浪网友 222.216.29.*

我以前也玩过网络游戏，后来我戒掉了。我现在热爱电子竞技，因为这不是无止境的在电脑前发呆。我们有我们崇拜的偶像，网络游戏没有。尽管我没有打大赛得奖金的能力，但我愿意为电子竞技奉献我能做到的事情。在学习电子竞技的过程中，每掌握1个小技巧或方法都会让人兴奋不已。我能够合理安排时间，学习成绩虽然不是直线上升，但也算是缓慢进步中。

新浪网友 221.9.50.*

我老妈就是用疏通的方法对待我玩游戏，她不限制我玩，只要一天遵守2小时的约定就可以。网络游戏我都玩腻了。我认为还是疏通好。

新浪网友 linghunyinyue

好的游戏也能让人增长知识。年轻人沉迷网络你就不让他接触网络，网络中好的东西他同样也接收不到，这种做法太过极端。

（以上发言为网友个人意见，不代表新浪与本刊观点。）

聊天室158期　本期聊天室OP：西五环装机员

闲言碎语

一个漆黑的夜晚，我偷偷地爬到床头，打开手中的微型台灯，拿出藏起来的大软，慢慢翻开……　　（山东 杜冰）

硬菜：对硬件一窍不通的菜鸟别号。　　（安徽 万杨）

RP：一般来说RP是人品的拼音缩写，RPWT就是人品问题的拼音缩写。还有一种说法，RP是Role-Play，RPG就是角色扮演游戏。　　（网友 老谢）

发现Windows附带的计算器一个低级的错误！（开始→附件→计算器）当你尝试用9216除以96并按下=按钮时，计算器竟然没有反应！　而9216除以97、98时却一切正常。不信试试看。要报告给微软吗？　　（网友 hiw）

家里电脑装的是Win98并且不能上网，只好拿着软盘去网吧下载U盘驱动。到了一家网吧问老板："你们这里有没有软驱？"老板迟疑了半天："不好意思，我们这里……不能玩这个游戏……"　　（网友 Kommit）

OP：嘿嘿，96×96=?

投票酷评

网际快车拥有如此出众的安全性和速度，只有劳斯莱斯牌的卡车才能相比呢。　　（天津 陈健）

Windows优化大师，自己的电脑，想怎么设置就怎么设置，随心所欲调控电脑。　　（浙江 单秀勋）

Winamp不会推出新版了吗？它长得又俊，本事又大，真不想让它离去。俺投它999票！　　（山东 张晓慧）

效率就是生命！多而繁不是我们的追求。简约而强大才是最好！　　（202.107.160.＊）

编程软件还是选操作系统制作商出品的吧，衔接到底要比其他公司或个人做的好，而且骂微软可以骂得更理直气壮："都是你自己做的！"　　（61.178.189.＊）

eMule可是个好东西，勤劳地驼回我要的东西。　　（211.100.198.＊）

我们的目标是语音没有延迟！MSN就不错，同时期待QQ的通话质量能好些……　　（61.55.215.＊）

某日，一美女与我共处一室，两人都很尴尬。此时我看见桌子上放着一本《大众软件》，我说："你也看大软？"MM点头。于是海阔天空聊开，最后此MM成为我的女朋友。嘿嘿，原来看大软还有这样的好处……　　（219.145.53.＊）

OP：简约我喜欢，就是因为这个放弃了Winamp改投foobar2000，要的就是那种界面上只有简简单单一堆歌名一点就唱的干脆。不过，靠着看大软也能泡上mm，那俺做了好几年大软杂志，是不是更……（林晓：想什么呢，还不快把榜评写完？）

玩家的性格和特征（下）

北京 吴征

体育运动类：钟情于充满对抗和力量的体育游戏玩家多半性格直爽，说一不二。根据擅长玩法的不同，作风也有粗犷与纤细、保守与激进之分。推荐作品：《实况足球》拥蹙甚多，《NBALive》应者云集。

恋爱养成类：女性玩家最喜欢的游戏类型，符合女性追求细枝末节，注重游戏过程乐趣的天性。这类游戏爱好者对自己热衷的事物具有常人难以想象的耐性。推荐作品：《模拟人生》一代更胜一代，《心跳回忆》至今难以忘怀。

恐怖解谜类：高智商玩家的至爱。过人的观察能力和出色的逻辑推理能力，使他们在与游戏开发者斗智斗勇时显得游刃有余。太过聪明的他们现实中往往比较羞怯，面对陌生异性的微笑甚至会表现得不知所措。推荐作品：《寂静岭》上听风雨，《神秘岛》中说神秘。

休闲益智类：性情平和的休闲类游戏玩家，对生活没有太多要求，知足长乐，浅尝辄止。在老板眼皮底下玩一盘《连连看》，远胜过通宵练级熬出熊猫眼。推荐作品：休闲游戏平台知多少！

快打格斗类：研究连锁技或原地720度空翻虽然没有现实意义，却是这类玩家津津乐道数年的不朽话题！他们总是操纵一些杀人不眨眼的厉害角色，骨子里却有着挥之不去的孩子气。对于懒惰无比的他们来说，打个痛快，又不费时费力再惬意不过了。推荐作品：永远的KOF。

OP：KOF……汗，当年在街霸2上"叱咤风云"的俺一直没能习惯发KOF需要连按3个以上键的大招。

网游网悠悠

近期网游，各有亮点，诸位上眼。

■晶合后院 本人已疯

飞飞：以巫师们为角色，飞行扫把做得好。

刀剑Online：凭着自创的33连招，我16级的男剑砍翻了比我的级高得多的两个家伙，并快乐地和他们交上了朋友。

绝对女神：并不巨大的客户端和动听的音乐是我喜欢它的原因。

星际Online：现实世界比例64平方公里的无缝接图。可惜，它是著名的"吃机"大作，硬件不灵就完了。

海天英雄传：里面的NPC很"智"！

航海世纪：3D化的造型，巨型船只出现时很壮观。

三国策Ⅲ：都知道它好在哪儿——系统呗。

天堂Ⅱ：如果机器足够好，所有效果全开足了，看着阳光从树丛中撒下来的斑驳影子，很酷。

O2劲乐团：这里的"O2"指的是氧气，一款音乐游戏，很休闲的，久游网运营的游戏。

OP：总结得不错，各有各的乐趣。

"土豆榜评"之跑题版

■晶合实验室 电子土豆

不记得上次在这里亮相是什么时候了，经林晓姐姐提醒才知道俺的上一篇榜评叫"电子土豆的新年作业"。据说当时那篇"作业"被林晓姐姐评价为"真的很没有味道"，所以之后一直没敢再接这个"光荣使命"，因为实在想不出好的创意。

有一次杂志应用部分编辑闲聊时，谈到软件实用性的问题，风行水同志提到"许多很常用的软件其实只是为电脑本身服务的"，土豆深以为然。看看最新一期的榜单：前10位中除了系统自带的Windows Media Player和一款基本的输入法之外，几乎都是所谓的"工具软件"，后10位也大致如此。

土豆一直认为，电脑只是一种工具而已，攒机、安装、升级、维护、调整、优化……不管怎么折腾，最终目的还是要它为人服务的。利用电脑强大的存储、处理能力为生活提供便利，帮助我们提高工作和生活效率，这才是我们使用软件的目的。

那么，让我们暂时忘记纯粹为操作系统而生的"Windows优化大师"和"超级兔子"，抛开"金山毒霸"，绕过"天网防火墙"，踏上"网际快车"，去尝试一些真正与我们日常生活息息相关的"软件"吧（星尘同志旁白：ft，跟俺的软件栏目抢眼球？……）。

土豆特别推荐：

《北京电子地图2004》

当一位同事还在墙上的地图中"孜孜不倦"地寻觅下午要去开会的地点时，土豆已把从国贸地铁站到该饭店的步行方向和距离（精确到米）帮他报出来了……这便是"电子地图"的魅力。（备选：《中国电子地图》系列及上海、广州、深圳……等城市版本）

《石开旅行时刻表2004》

强大的列车时刻查询软件，今年春节期间帮了不少忙。它提供了直观的图片引导查询模式及完善的车次、票价、里程、途经站、乘时信息等并可打印出来。（备选：《极品列车时刻表》，小巧便捷）

《守财奴》家庭版

你是否清楚自己到底挣了多少，花了多少，花在哪里？这种软件很多，但土豆觉得这个用起来最自然：每天抽出几分钟，像写日记那样随手写上几笔收支情况，日积月累，年底便能把握这一年的"收成"了。

《龙帝天气预报》

可查询全国2400多个县、市、地区最近三天的天气预报，包括最高温度、最低温度、上午下午的天气描述（使用时需上网）。春季天气变化无常，大家记得随时关注，未雨绸缪。

《手机号码归属地查询》软件与《全国邮编与长途区号速查系统》

前者适合满足好奇心，后者可以省去翻电话本的时间。

《家庭用药查询手册》

为大众设计的一个医学软件，收载了大家经常购买的、家庭常备的药物，并提供了每种药物的作用与用途、剂量与用法、不良反应、注意事项、相互作用、制剂等信息。如果你除了感冒药之外，对其他药品一无所知，不妨在手头备上一份该手册。

《中国法律法规大全（电子版）》

有空多了解点法律，总会有好处的。

其他常见的有趣东东：

《嘟嘟美食菜谱》

包括各种食谱、饮料调制方法、点心做法等，可根据菜系、原料、口味、烹调方法等方式查询。如果你懒得做或动手能力不够，不妨挑两条念给老妈听听:)（备选：《专业食谱库》、《美食谱2004》）

《浪漫情书（LoveLetter）》与《魔术情书》

不必介绍了吧，土豆建议还是自己动笔，除非你真的很懒或者词穷。

《起名向导》

常在论坛中看到有新上任的爸爸/妈妈为宝宝征名的帖子，也许这个工具能够提供一些帮助。

《电子蚊香II代》

夏天来了，蚊子的"嗡嗡嗡"也越来越近，据说这个软件能通过电脑音箱发出与蚊子天敌相同频率的高频声波，驱赶蚊子。该软件的功能一直有所争议，不过即使只能增加几分心理上的"安全感"，也不妨一试。

《评语生成器》

这是一款帮助班主任写学生评语的软件……

写到这里时，隔壁的风行水探过头来，俺最近在整理家谱，有没有什么经验可以提供？土豆随手搜索一下，一款叫Brothers Keeper的家谱软件跳了出来……

（林晓：鉴于土豆同学的榜评中有大量推荐软件，本期编辑推荐软件暂停……这个土豆啊，就是另类土豆……）

TOP TEN

龙虎榜 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
金山毒霸	6	1	751	↑	金山公司
Windows优化大师	6.5Build5.124	2	734	↓	鲁锦
WinRAR	3.42	3	708	↑	Eugene Roshal
网际快车	1.65	4	695	↓	JetCar软件工作室
金山游侠	v	5	673	↓	金山公司
Windows Media Player	10.0	6	588	↑	Microsoft
紫光拼音输入法	3.0.0.3045	7	552	↑	清华紫光软件股份有限公司
瑞星杀毒软件	2005	8	539	↑	北京瑞星公司
超级兔子魔法设置	6.60	9	476	↓	蔡旋
3721中文网址	2.81Build806	10	421	○	国风因特软件有限公司
金山词霸	2005	11	400	↑	金山公司
金山快译	2005	12	356	○	金山公司
Real Player	10.5bulid6.0.12.1056	13	314	↓	RealNetworks
天网防火墙	2.73build0128	14	306	↑	众达天网技术有限公司
Alcohol120%	1.9.2Build1705	15	297	↑	Alcohol Soft Development Team
新浪朗玛UC	2005 I Beta3	16	289	↑	朗玛信息技术有限公司
Maxthon	v1.1.120	17	288	↓	Blood Chen
金山影霸	2003	18	253	↓	金山公司
Media Player Classic	6.4.8.3	19	248	NEW	Guliverkli
虚拟光驱	7.12	20	241	↓	东石软件公司

本榜所列软件版本号截止于2005年2月20日。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	7.0
Winamp	5.05
腾讯QQ	2004
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V9

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡；网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/；手机投票短消息格式TPR软件代码（代码见读者咨询卡背面），咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet(网际快车)1.65简体中文版	1 976 552
2	RealONE Player2.0Build 6.0.11.872简体中文版	1 583 700
3	WinRAR3.42简体中文版	1 165 261
4	腾讯QQ2004 II 正式版	748 331
5	豪杰超级解霸3000英雄版	610 877
6	Microsoft Media Player9简体中文版9.00.00.2980	598 143
7	影音传送带（Net Transport）1.93.275	511 383
8	Winamp 2.95简体中文汉化标准版2.95	458 582
9	E话通视频通讯软件（EPH）3.69	306 668
10	Bit Comet正式版0.56	279 956

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。



邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN